

The logo for N-GAGE QD. The 'N' is red, and the 'GAGE' is white. The 'QD' is in a stylized orange font. The background features a large, dark, circular pattern of concentric squares that create a tunnel-like effect.

N·GAGE QD

A series of horizontal lines in white, orange, and yellow that run across the middle of the page, with a slight curve on the right side.

NOTENDAHANDBÓK

NOKIA



LEYFISYFIRLÝSING Við, NOKIA CORPORATION lýsum því yfir og ábyrgjumst að framleiðsluvaran RH-29 er í samræmi við eftirfarandi samþykkt: 1999/5/EC. Eintak af yfirlýsingu um samkvæmni er að finna á slóðinni [http://www.nokia.com/phones/declaration\\_of\\_conformity/](http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/).

Copyright © 2004 Nokia. Öll réttindi áskilin.

Hvers konar afritun, yfirlýsing, dreifing eða varðveisla á hluta skjals þessa eða skjalsins alls er óheimil nema að fyrir fram fengnu skriflegu samþykki Nokia.

Nokia, Nokia Connecting People, N-Gage og QD Nokia eru skrásett vörumerki Nokia Corporation. Önnur vöruheiti eða heiti fyrirtækja sem nefnd eru hér geta verið vörumerki eða vöruheiti viðkomandi eigenda.

Nokia tune er vörumerki Nokia Corporation.

**symbian**

This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998-2004. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd.



Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

Stac®, LZS®, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Hi/fn®, LZS®, ©1988-98, Hi/fn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. All rights reserved. ([www.intuwave.com](http://www.intuwave.com))

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright (C) 1997-2004. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

Nokia framfylgir stefnu sem felur í sér stöðuga þróun. Nokia áskilur sér rétt til að gera breytingar og úrbætur á hvers konar vöru sem getið er í þessu skjali án undangenginnar tilkynningar.

Nokia ber undir engum kringumstæðum ábyrgð á tapi gagna eða tekjutapi og ekki á beinu eða óbeinu tjóni, þar á meðal útlögðum kostnaði, tekjutapi eða missi ágóða, af hvaða orsökum sem tjón kann að vera.

Inntak þessa skjals er afhent „eins og það kemur fyrir“. Umfram það, er lög áskilja, er engin ábyrgð veitt, hvorki berum orðum eða undirskilin, á nákvæmni, áreiðanleika eða inntaki þessa skjals, á það meðal annars, en ekki eingöngu, við um söluhæfni eða ábyrgð á að varan henti tiltekinni notkun. Nokia áskilur sér rétt til að endurskoða skjalið eða draga það tilbaka hvenær sem er án undangenginnar tilkynningar.

Birgðir á tilteknum vörum geta verið breytilegar eftir svæðum. Vinsamlegast kannaðu málið hjá næsta söluðila Nokia.

Útflutningstakmarkanir

Tæki þetta kann að innihalda vörur, tækni eða hugbúnað sem lýtur útflutningslögum og reglugerðum í Bandaríkjunum og öðrum löndum. Breytingar á flutningsleiðum sem ekki samræmast lögum eru óheimilar.

9311165

UTGAFA 2 IS

# Efnisyfirlit

<b>ÖRYGGISATRÍÐI .....</b>	<b>7</b>	<b>Leikjatölvan þín .....</b>	<b>21</b>
<b>Tækið tekið í notkun .....</b>	<b>10</b>	Sérnið fyrir leikjatölvuna þína .....	21
SIM-korti og rafhlöðu komið fyrir .....	10	Flytivistar í biðham .....	21
Rafhlaðan hlaðin .....	12	Mikilvægir vísar í biðham .....	22
Kveikt á leikjatölvunni .....	12	Minnisstjórnun .....	23
Takkar og hlutar .....	13	Minnisnotkun skoðuð .....	23
Um skjáinn .....	14	Gögnum eytt úr minni .....	23
Takalás .....	14	Verkfæri fyrir minniskort .....	24
Minniskort eða leikjakort sett í .....	14	Minniskort forsniðið .....	25
Minniskort tekið úr .....	15	Öryggisafritun og endurheimt upplýsinga .....	25
Leikur spilaður .....	16	Minniskortinu læst .....	25
Orkusparnaður meðan leikið er .....	16	Hljóðstyrkur .....	26
Hefja leik með mörgum leikmönnum .....	16	<b>Sími .....</b>	<b>27</b>
Leikjastjórnandi - Stjórna gögnum leikja .....	16	Hringt .....	27
Öryggisafritun og endurheimt leikjagagna .....	17	Símanúmer hraðvalið .....	28
N-Gage Arena ræsirinn .....	17	Símafunði komið á (Netþjónusta) .....	28
Áður en N-Gage Arena ræsirinn er notaður .....	18	Hringingu svarað eða hafnað .....	28
Tenging við N-Gage Arena .....	18	Biðþjónusta fyrir símtöl (Netþjónusta) .....	29
Skráning og innskráning .....	19	Valkostir meðan á símtali stendur .....	29
Uppfærsla N-Gage Arena ræsisins .....	19	Símtöl flutt (Netþjónusta) .....	30
Hjálp .....	19	Notkunarskrá - Símtalaskrá og	
Ábendingar fyrir árangursríka notkun .....	20	almenn notkunarskrá .....	30
		Skrá yfir nýlegar hringingar .....	31

Lengd símtals.....	31
Hringikostnaður (Netþjónusta) .....	31
GPRS-gagnamælir.....	32
Almenna notkunarskráin skoðuð .....	32
Stillingar notkunarskrár .....	33
SIM-skrá og önnur SIM-þjónusta .....	34
<b>Stillingar .....</b>	<b>35</b>
Stillingum breytt.....	35
Tækjastillingar .....	35
Almennar.....	35
Biðhamur.....	36
Skjár.....	36
Stillingar f. hringingu .....	36
Tengistillingar.....	38
Um gagnatengingar og aðgangsstaði.....	38
Aðgangsstaður búinn til .....	39
Aðgangsstaðir.....	39
GPRS.....	42
Gagnasending .....	42
Dagur og tími.....	42
Öryggi .....	43
Tæki og SIM.....	43
Vottorðastjórnun .....	45
Útilokanir (Netþjónusta).....	46
Net .....	47
Stillingar fyrir aukahluti .....	47

## **Tengiliðir (Símaskrá) .....48**

Vistun nafna og númera - Spjöld tengiliða	
búin til og þeim breytt.....	48
Tengiliðir afritaðir á milli SIM-korts	
og minnis tækisins.....	49
Tengja hringitón við spjald tengiliðar eða hóp.....	49
Raddstýrð hringing .....	50
Raddmerki bætt við símanúmer .....	50
Hringt með því að bera fram raddmerki.....	50
Hópar tengiliða búnir til .....	51
Meðlimir fjarlægðir úr hóp .....	51

## **Myndir .....52**

Myndir - Skoða myndir .....	52
Skjámynd .....	52
Stillingum Skjámynda breytt.....	53
Myndspilari .....	53
Móttaka myndinnskota í skilaboðum .....	54

## **Skilaboð .....55**

Að skrifa texta .....	56
Hefðbundin textaritun .....	56
Sjálfvirk ritun - Orðabók .....	57
Afrita texta á klemmuspjald.....	58
Rita og senda skilaboð.....	59
Nauðsynlegar stillingar	
fyrir margmiðlunarboð.....	61
Nauðsynlegar stillingar tölvupósts.....	61

Innhólf - móttaka skilaboða.....	61
Móttaka margmiðlunarhluta .....	62
Móttaka tákmynda, tóna, viðskiptakorta, dagbókarfærslna og stillinga .....	62
Móttaka þjónustuboða.....	63
Mínar möppur.....	63
Pósthólf .....	63
Pósthólfið opnað.....	64
Tölvupóstboð sótt úr pósthólfinu.....	64
Tölvupósti eytt .....	65
Tenging rofin við pósthólfið .....	66
Úthólf - Skilaboð sem biða sendingar .....	66
Skilaboð á SIM-korti skoðuð.....	66
Endurvarpi (sérþjónusta).....	67
Þjónustuskipun ritill .....	67
Stillingar skilaboða .....	67
Stillingar fyrir textaboð .....	67
Stillingar fyrir margmiðlunarboð .....	68
Stillingar fyrir tölvupóst.....	70
Stillingar þjónustuboða.....	71
Stillingar fyrir endurvarpa (sérþjónusta).....	72
Stillingar fyrir möppuna Annað.....	72
<b>Snið.....</b>	<b>73</b>
Sniðinu breytt.....	73
Sniðum breytt.....	74

<b>Dagbók og Minnislisti.....</b>	<b>75</b>
Dagbókaratriði búin til .....	75
Dagbókaryfirlit .....	76
Minnislisti - Verkefnalisti .....	76
<b>Önnur forrit.....</b>	<b>78</b>
Reiknivél.....	78
Tónsmíður.....	78
Umreiknari - umreiknun mælieininga.....	79
Grunngjaldmiðill og gengisskráning skilgreind... ..	80
Punktar.....	80
Klukka .....	81
Vekjari stilltur .....	81
Upptökutæki .....	81
Flýttival .....	82
Flýttivísun bætt við .....	82
<b>Vefurinn .....</b>	<b>83</b>
Undirstöðuatriði varðandi aðgang að vefnum .....	83
Tekið við stillingum í textaboðum.....	83
Stillingarnar færðar inn handvirkt.....	83
Bókamerkjaskjár.....	84
Tengingu komið á.....	84
Öryggi tengingar.....	84
Vafrað .....	85
Tenging rofin .....	85
Skyndiminnið hreinsað.....	86
Vefstillingar.....	86

## **Forrit og Stjórnandi.....87**

Leiðbeiningar um uppsetningu	
forrita og hugbúnaðar .....	87
Forrit (Java™) .....	88
Forrit sett upp.....	88
Aðalskjár Forrita.....	88
Stillingar Forrita.....	89
Stjórnandi – Að setja upp og fjarlægja forrit.....	89
Hugbúnaður settur upp .....	89
Hugbúnaður fjarlægður.....	90
<b>Tengingar.....</b>	<b>91</b>
Bluetooth-tenging .....	91
Bluetooth-stillingar .....	91

Gögn send um Bluetooth .....	92
Pöruð tæki .....	93
Móttaka gagna um Bluetooth .....	94
Slökkt á Bluetooth .....	94
Tengst við tölvu um Bluetooth.....	94
Notkun geisladisksins.....	94

## **Upplýsingar um rafhlöðu .....95**

Hleðsla og afhleðsla.....	95
---------------------------	----

## **UMHIRÐA OG VIÐHALD .....95**

## **VIÐBÓTARÖRYGGIS-UPPLÝSINGAR .....96**

## **Atriðaskrá..... 100**

# ÖRYGGISATRIÐI

Lesið þessar einföldu leiðbeiningar. Það getur verið hættulegt eða varðað við lög að fylgja þeim ekki. Lesa skal alla notendahandbókina til að fá nánari upplýsingar.



**KVEIKT Á TÆKINU AF ÖRYGGI** Ekki má kveikja á tækinu á stöðum þar sem notkun þráðlausra síma er bönnuð eða þar sem hún kann að valda truflun eða hættu.



**UMFERÐARÖRYGGI GENGUR FYRIR** Fara skal að öllum gildandi lögum. Við akstur skal ætíð skal hafa hendur frjálssar til að stýra ökutækinu. Umferðaröryggi skal ganga fyrir í akstri.



**TRUFLUN** Öll þráðlaus tæki geta verið næm fyrir truflunum. Það getur aftur haft áhrif á notagildi þeirra.



**SLÖKKT SKAL Á SÍMANUM Á SJÚKRASTOFNUNUM** Virða skal allar takmarkanir. Slökkt skal á tækinu nálægt lækningabúnaði.



**SLÖKKT SKAL Á SÍMANUM Í FLUGVÉLUM** Virða skal allar takmarkanir. Þráðlaus tæki geta valdið truflunum í flugvélum.



**SLÖKKT SKAL Á SÍMANUM ÁÐUR EN ELDSNEYTI ER TEKIÐ** Ekki má nota tækið nærri eldsneytisðælu. Ekki heldur í námunda við eldsneyti eða efnaafurðir.



**SLÖKKVT SKAL Á SÍMANUM ÞAR SEM VERIÐ ER AÐ SPRENGJA** Virða skal allar takmarkanir. Ekki má nota tækið þar sem sprenging fara fram.



**NOTIST AF SKYNSEMI** Notist aðeins í eðlilegri stöðu eins og lýst er í leiðbeiningum með vörinni. Forðast skal óþarfa sneringu við loftnetið.



**FAGÞJÓNUSTA** Aðeins fagfólk má setja upp eða gera við þessa vöru.



**AUKAHLUTIR OG RAFHLÖÐUR** Aðeins má nota samþykkt aukahluti og rafhlöður. Ekki má tengja saman ósamhæf tæki.



**VATNSHELDNI** Tækið er ekki vatnshelt. Halda skal því þurru.





**ÖRYGGISAFRIT** Muna skal að taka öryggisafrit eða halda skrá yfir allar mikilvægar upplýsingar.



**TENINGIÐ VIÐ ÖNNUR TÆKI** Þegar tækið er tengt öðru tæki skal lesa vandlega notenda-handbók með því, einkum öryggisleiðbeiningar. Ekki má tengja saman ósamhæf tæki.



**NEYÐARSÍMTÖL** Ganga skal úr skugga um að kveikt sé á hringiaðgerðinni í símanum og hún sé virk. Styðja skal á  eins oft og þarf til að hreinsa skjáinn og hverfa aftur að upphafsskjánum. Neyðarnúmerið er valið, síðan er stutt á . Gefa skal upp staðarákvörðun. Ekki má slíta símtali fyrr en að fengnu leyfi til þess.

## UM TÆKIÐ

Þráðlaus tækið sem lýst er í þessari handbók er samþykkt til notkunar á EGSM 900 og GSM 1800 símkerfunum. Þjónustuveitan gefur nánari upplýsingar um netkerfi.

Hlíta skal öllum lögum og virða einkalíf og lögvarin réttindi annarra við alla notkun þessa tækis.



**Viðvörðun:** Við notkun allra aðgerða í þessu tæki, annarra en vekjara, þarf að vera kveikt á tækinu. Ekki skal kveikja á tækinu á stöðum þar sem notkun þráðlausra tækja getur valdið truflun eða hættu.

## Sérþjónusta

Ef nota á símann verður áskrift að þjónustuveitu fyrir þráðlaus tækis að vera fyrir hendi. Margar aðgerðir í þessu tæki eru háðar því að aðgerðir í þráðlaus símkerfinu virki. Þessi sérþjónusta er hugsanlega ekki fyrir hendi í öllum símkerfum eða semja getur þurft við þjónustuveituna áður en hægt er að nota sérþjónustu. Þjónustuveitan getur þurft að gefa viðbótarfyrirmæli um notkun og útskýra hvaða gjöld eiga við. Sum netkerfi geta verið með takmörkunum sem hafa áhrif á hvernig hægt er að nota sérþjónustu. Sum símkerfi styðja t.d. ekki alla séríslenska bókstafi og/eða þjónustu.

Þjónustuveitan kann að biðja um að tiltekna aðgerðir séu hafðar óvirkar eða ekki gerðar virkar í tækinu. Ef svo er birtast þær ekki í valmynd tækisins. Þjónustuveitan gefur nánari upplýsingar.

## Aukahlutir, rafhlöður og hleðslutæki

Athuga ber tegundarnúmer hleðslutækja áður en þau eru notuð með þessu tæki. Þetta tæki er ætlað til notkunar með hleðslutækjunum ACP-12 og LCH-12.



**Viðvörðun:** Aðeins skal nota rafhlöður, hleðslutæki og aukahluti sem Nokia hefur samþykkt til nota með þessari tilteknu tegund. Ef notaðar eru aðrar gerðir gæti öll ábyrgð og samþykki fallið niður og slíkir notkun getur fylgt hættu.



Seljandi símans veitir upplýsingar um framboð á samþykktum aukahlutum. Þegar aukahlutur er tekinn úr sambandi skal taka í klóna, ekki leiðsluna.

Í tækinu og aukahlutum þess geta verið litlir hlutir. Þá skal geyma þar sem lítil börn ná ekki til.

# Tækið tekið í notkun

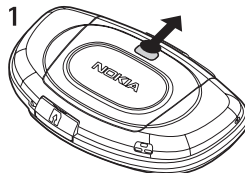
## SIM-korti og rafhlöðu komið fyrir



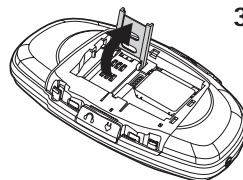
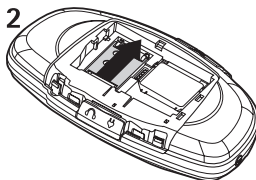
**Til athugunar:** Áður en hulstrið er fjarlægt skal alltaf slökkva á tækinu og aftengja hleðslutækið og önnur tæki. Ávallt skal geyma og nota tækið með áföstum hulstrum.

Öll SIM-kort skal geyma þar sem lítil börn ná ekki til. Upplýsingar um framboð og notkun þjónustu fyrir SIM-kort fást hjá söluaðila þess. Þetta getur verið þjónustuveitan, símafyrirtækið eða annar söluaðili.

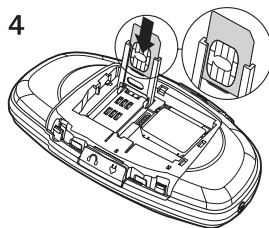
- 1 Bakhlið leikjatölvunnar er snúið upp, stutt á opnunarhnappinn (1) og hliðinni rennt í stefnu örvarinnar.



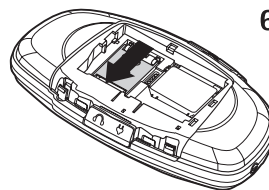
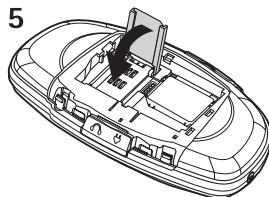
- 2 Haldarinn fyrir SIM-kortið er opnaður með því að renna honum í stefnu örvarinnar (2) og lyfta honum upp (3).



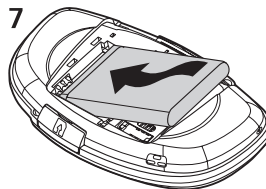
- 3 SIM-kortinu er komið fyrir í haldaranum (4). Ganga þarf úr skugga um að skáhornið á SIM-kortinu snúi upp í haldaranum og að gyllti snertiflöturinn á því snúi að tengjum tækisins.



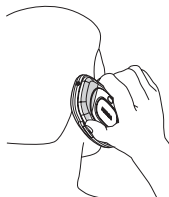
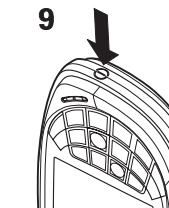
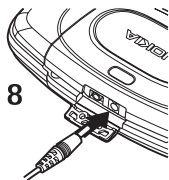
- 4 Haldarinn fyrir SIM-kortið er settur niður (5) og hann látinn smella í lás (6).



- 5 Rafhlöðunni er komið fyrir (7).



- 6 Bakhliðin er sett aftur á.



## Rafhlaðan hlaðin

- 1 Opnið lokið sem er merkt með . Straumsnúran er tengd við leikjatölvuna (8).
- 2 Hleðslutækið er tengt við rafmagn. Hleðsluvísirinn fer á hreyfingu. Hægt er að nota leikjatölvuna á meðan hún er í hleðslu. Hafi rafhlaðan tæmst alveg geta liðið nokkrar mínútur þar til hleðsluvísirinn birtist.
- 3 Þegar rafhlaðan er fullhlaðin hættir visirinn að hreyfast. Hleðslutækið er fyrst tekið úr sambandi við leikjatölvuna og síðan úr innstungunni.

## Kveikt á leikjatölvunni

- Stutt er á rofann (9) og honum haldið niðri.

Ef krafist er PIN-númers er það fært inn (birtist sem \*\*\*\*) og stutt á **Í lagi.** PIN-númerið fylgir yfirleitt SIM-kortinu.






Ef krafist er læsingarnúmers er það fært inn (birtist sem \*\*\*\*\*) og stutt á **Í lagi.** Upphaflega stillingin á læsingarnúmerinu er **12345**. Sjá Tæki og SIM, bls. 43.


Í tækinu er innbyggt loftnet. **Til athugunar:** Forðast skal óþarfa snertingu við loftnetið þegar kveikt er á tækinu, eins og gildir um öll önnur tæki sem senda frá sér útvarpsbylgjur. Snerting við loftnetið hefur áhrif á móttökuskilyrði og getur valdið því að tækið noti meiri sendiorku en nauðsynlegt er. Ef forðast er að snerta loftnetssvæðið meðan tækið er notað, virkar loftnetið betur og rafhleðslan endist lengur.

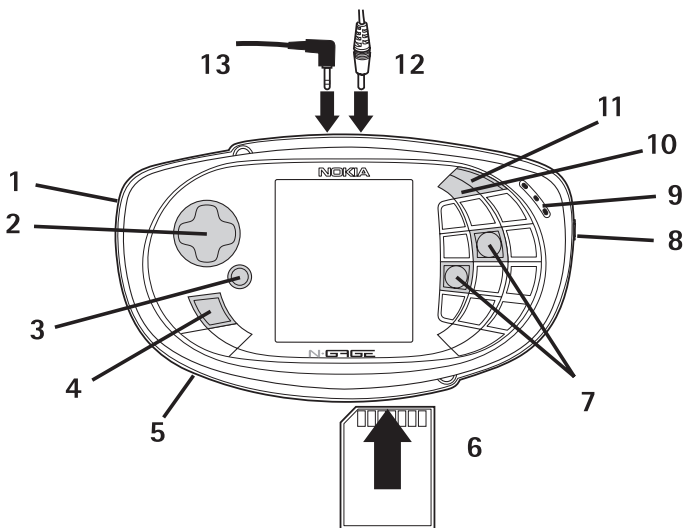




**VENJULEG STAÐA:** Halda skal tækinu þannig að loftnetið vísi upp og aftur fyrir öxlina.

# Takkar og hlutar

- 1 Á hlið tækisins er hljóðnemi.
- 2 Stýritakki fyrir leiki og tilfærslu.
- 3 Með í lagi-takkanum er valið, samþykkt og virkjað.
- 4 Valmyndartakinn opnar aðalvalmyndina.
- 5 Á bakhlið tækisins er hátalari.
- 6 Rauf fyrir minnskort og leikjakort.
- 7  og  eru helstu leikjatakka.
- 8  rofinn er á hliðinni.
- 9 Heyrnartól.
- 10  Með ritfærslutakkanum er opnaður listi með skipunum þegar breyta á texta, s.s. **Afrita**, **Klippa úr** og **Lima**.
- 11  Hreinsitakki til að eyða texta og atriðum.
- 12 Tengi fyrir hleðslutæki.
- 13 Tengi fyrir höfuðtöl.

 **Viðvörðun:** Þegar höfuðtöl er notað getur það valdið því að umhverfishljóð heyrst síður. Ekki skal nota höfuðtöl við aðstæður þar sem þetta getur valdið hættu.








 **Ábending!** Stutt er einu sinni á , valið **Læsa tökkum** og stutt á í lagi.

## Um skjáinn


Hugsanlegt er að nokkrir daufir, upplitaðir eða skærir punktar birtist á skjánum. Þetta er einkennandi fyrir skjái af þessari gerð. Á einstaka skjám geta verið dýlar eða punktar sem er ýmist kveikt eða slökkt á. Hér er ekki um galla á tækinu að ræða.

## TakkaLás

TakkaLásinn er notaður til að hindra að óvart sé stutt á takkana.

- **Læsing:** Stutt er á  og  í biðham. Þegar takkarnir eru læstir birtist  á skjánum.
- **Opnun:** Stutt er á  og .

Hafi notandi heimilað að leikir hefjist sjálfkrafa er takkaLásinn sjálfkrafa tekinn af þegar leikjakort er sett í leikjatölvuna.

Þegar takkaLásinn er á getur samt verið hægt að hringja í opinbera neyðarnúmerið sem er forritað í tækið. Neyðarnúmerið er valið og síðan er stutt á .

## Minniskort eða leikjakort sett í

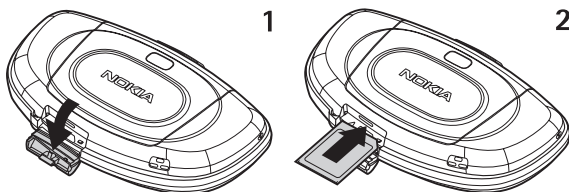
Öll leikja- og minniskort skal geyma þar sem lítil börn ná ekki til.


Aðeins skal nota samhæf margmiðlunarkort (MMC) með þessu tæki. Önnur minniskort, svo sem Secure Digital (SD) kort, passa ekki í raufina fyrir MMC-kortið og eru ekki samhæf þessu tæki. Notkun ósamhæfs minniskorts getur skemmt minniskortið og einnig tækið, og gögn sem eru geymd á ósamhæfa kortinu geta skaddast.

Hægt er að kaupa fjölda N-Gage leikja fyrir leikjatölvuna. N-Gage leikirnir eru hver á sínu minniskorti (MMC) sem aðeins er hægt að lesa. Gögn tengd leikjum, eins og stigatölur, eru vistaðar í minni leikjatölvunnar, en ekki á N-Gage leikjakortinu. Upplýsingar um framboð á leikjum fást hjá viðurkenndum söluaðila Nokia leikja eða á [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com).

Hægt er að kaupa samhæf „flash“ minnskort (MMC) til að fá meira geymslurými. Sjá Verkfæri fyrir minnskort, bls. 24.


- 1 Kortaraufin er opnuð (1).
- 2 Minnis- eða leikjakort er sett í tækið (2). Hafa ber í huga að þegar leikja- eða minnskort er sett í tækið er öllum opnum forritum tækisins lokað.
- 3 Kortaraufinni er lokað.




Þegar leikjakort er sett í hefst leikurinn sjálfkrafa. Leikjatakinnu er einnig sjálfkrafa bætt við sem síðasta atriði í aðalvalmynd. Gögn sem eru vistuð á minnskorti eru auðkennd með  í mismunandi forritum.

## Minniskort tekið úr



**Mikilvægt:** Ekki má fjarlægja kortið í miðri aðgerð þegar  blikkar í efra horni skjásins hægra megin. Sé kortið fjarlægt í miðri aðgerð getur það valdið skemmdum á minnskortinu og tækinu og gögn sem eru vistuð á kortinu gætu skemmst.



- 1 Stutt er á  og valið **Fjarl. minnskort** (aðeins tiltækt ef minnskort hefur verið sett í).
- 2 Beðið er þar til *Nú er hægt að fjarlægja minnskortið* birtist og kortið þá fjarlægt.



**Ábending!** Ef þú vilt ekki að leikur ræsist sjálfkrafa þegar leikjakort er sett í leikjatölvuna skaltu fara í **Verkfæri** → **Stillingar** → **Tæki** → **Almennar** og stilla **Sjálfvirk leikjaræsing** á **Óvirk**.



**Ábending!** Á [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com) er hægt að fá nánari upplýsingar um fánlega leiki og sjækja þjónustustillingar fyrir leiki.

 **Ábending!** Þegar leikjakort hefur verið sett í er stutt á  í biðham til að hefja leik.

Valkostir á aðalskjá  
Leikjastjórnanda:  
**Upplýsingar skrár, Eyða,  
Öryggisafrit, Endursetja  
frá korti, Merkja/  
Afmerkja, Stillingar,  
Hjálp, og Hætta.**

## Leikur spilaður

Leikjakort sett í, sjá Minniskort eða leikjakort sett í, bls. 14. Leikurinn hefst sjálfkrafa og takkalásinn er tekinn af.




**Til athugunar:** Hætta verður leik og loka honum áður en leikjakortið er tekið úr leikjatölvunni.

Hægt er að nota aðalleikjatakkan  og  til að spila leiki. Hægt er að nota aðra takka í sumum leikjum. Nánari upplýsingar eru í leiðbeiningunum sem fylgja með leiknum.



**Til athugunar:** Leikjaspilun tekur orku og skerðir notkunartíma leikjatölvunnar.

## Orkusparnaður meðan leikið er


- Birtustig skjásins er minnkað með því að styðja á  og fara í **Verkfæri**→ **Stillingar**→ **Tæki**→ **Skjár**→ **Skjábirta**. Valið er **Valkostir**→ **Breyta**.
- Með höfuðtölinu er hlustað á tónana í leiknum á meðan spilað er.
- Slökva skal á Bluetooth-tengingu þegar hún er ekki í notkun.

## Hefja leik með mörgum leikmönnum



Suma leiki er hægt að spila við tvo eða fleiri leikmenn sem hafa sama leik á samhæfu tæki. Leikið er með Bluetooth-tengingu. Áður en margra manna leikur er spilaður skal gæta að því að Bluetooth-stillingar tækjanna séu samhæfar. Sjá Bluetooth-tenging, bls. 91. Upplýsingar um hvernig hefja á leikinn, mismunandi leikstig, viðbótaraðgerðir o.s.frv., eru í leiðbeiningunum sem fylgja leiknum.



## Leikjastjórnandi – Stjórna gögnum leikja

Stutt er á  og valið **Verkfæri**→ **Leikjastj.** til að skoða og stjórna skráum sem tengjast leikjum. Til að losa um minni er hægt að eyða skráum sem ekki eru lengur nauðsynlegar, sem og til að endurheimta og taka öryggisafrit af skráum á og af minnskorti.



- Til að skoða upplýsingar um gagnaskrár, líkt og um gerð þeirra og stærð, er skrunað að æskilegri skrá og valið **Valkostir**→ **Upplýsingar skrár**, eða stutt á  og  til að skruna um upplýsingarnar.
- Til að eyða skrá er skrunað að skránni og valið **Valkostir**→ **Eyða**.
- Til að breyta útliti Leikjastjórnanda, og til að skilgreina hvernig skrár er raðað og þær flokkaðar, er stutt á **Valkostir**→ **Stillingar**.

## Öryggisafritun og endurheimt leikjagagna

- Til að taka öryggisafrit af leikjagögnum sem eru á minni leikjatölvunnar og setja það á minnskort er skrunað að þeirri skrá sem taka á öryggisafrit af og valið **Valkostir**→ **Öryggisafrit**.
- Til að endurheimta leikjagögn af minnskortinu yfir í minni leikjatölvunnar skal velja **Valkostir**→ **Endursetja frá korti**. Skrunað er að skránni sem ætlunin er að endurheimta og valið **Valkostir**→ **Endursetja**.



**Ábending!** Hægt er að taka öryggisafrit af leikjaskrár á minnskort, líkt og af hæstu stigum, og svo að nota aðgerð endurheimtar til að afrita skrárnar yfir í annað samhæft tæki.

Höfundarréttarvörn getur komið í veg fyrir afritun, breytingar, flutning eða framsendingu ákveðinna mynda, hringitóna og annars efnis.

Verndaðar skrár eru merktar sem **Ekki færanlegt** í upplýsingum skráanna og þær er ekki hægt að nota í öðrum tækjum. **Færanlegt** skrár er hægt að nota í öðrum samhæfum tækjum.



## N-Gage Arena ræsirinn

N-Gage Arena ræsirinn er forrit sem veitir aðgang að N-Gage Arena samfélaginu beint úr leikjatölvunni. Meðlimir N-Gage Arena samfélagsins geta haft samskipti hver við annan, hlaðið niður sérefni, skoðað viðtækar stigatöflur, tekið þátt í mótum, fengið fréttir um leiki og samfélagið o.fl.

### Gerðir leikjaskráa:

**Leikjagögn** – Skrár sem eru nauðsynlegar til að spila leik, t.d. hljóðskrár leiks.

### Viðaukar leiks


Valkvæmar leikjaskrár, t.d. aukaborð.

**Gögn notanda** – Skrár sem voru vistaðar þegar leikur var spilaður, t.d. hæstu stig og áfangar sem náðust.



**Ábending!** Frekari upplýsingar um N-Gage Arena, þ.m.t. um leiki, athafnir og aðstoð, má finna á <http://arena.n-gage.com>.



**Ábending!** Til að prófa aðgangsstaðina eða til að skilgreina stillingar aðgangsstaðar, skal styðja á  og velja **Verkfæri** → **Stillingar** → **Samband** → **Aðgangsstaðir**.

## Áður en N-Gage Arena ræsirinn er notaður


Nauðsynlegt er að vera áskrifandi að GPRS-þjónustu til að geta notað N-Gage Arena ræsinn. Símafyrirtækið eða þjónustuveitan gefa upplýsingar um framboð og áskrift að GPRS-þjónustu. Hafa ber í huga að GPRS-tengingar og flutningar kunna að kosta sérstaklega.

Nauðsynlegt er að hafa internetaðgangsstað (IAP) skilgreindan í leikjätölvunni. Stillingar internetaðgangsstæðar kunna að berast í sérstökum textaþöðum frá símafyrirtækinu eða þjónustuveitunni. Einnig má slá stillingarnar inn handvirkt. Þjónustuveitan kann einnig að hafa forstillt internetaðgangsstað í leikjätölvunni.

Þú getur pantað stillingar internetaðgangsstaða, sem og WAP-, MMS- og tölvupóststillingar á þjónustuhluta N-Gage vefsíðunnar, <http://support.n-gage.com/>. Stillingar verða sendar í leikjätölvuna sem textaþöð. Fylgdu leiðbeiningunum í skilaþöðunum til að vista stillingarnar. Tenglar á N-Gage vefsíður á hinum ýmsu tungumálum má nálgast á <http://www.n-gage.com/select.html>.

## Tenging við N-Gage Arena

Þrjár leiðir eru til að tengjast við N-Gage Arena:

- Notaðu N-Gage Arena ræsinn í leikjätölvunni þinni. Styddu á  og veldu **N-Gage Arena**.
- Með samhæfri tölvu. Farið er á N-Gage Arena vefsetrið <http://arena.n-gage.com>.
- Á meðan N-Gage Arena leikur er spilaður. Valið er **N-Gage Arena** í leikjavalmyndinni.

N-Gage Arena ræsirinn og vefsetrið veita aðgang að öllum aðgerðum og athöfnum sem bjóðast á N-Gage Arena. Leikjavalmyndirnar veita aðgang að aðgerðum og efni sem er sérsníðið að þeim leik sem leikinn er.

## Skráning og innskráning

Til að nota aðgerðir og taka þátt í athöfnum N-Gage Arena þarf notandinn að skrá sig sem meðlim N-Gage Arena samfélagsins. Skráning og stofnun innskráningarreiknings er bæði möguleg á vefsetrinu um tölvu og með því að nota N-Gage Arena ræsi leikjatölvunnar. Meðan á skráningu stendur þarf að velja notandanafn og lykilorð. Þegar notandinn hefur skráð sig sem meðlim getur hann notað notandanafnið og lykilorðið til að skrá sig inn á N-Gage Arena.

## Uppfærsla N-Gage Arena ræsisins

Uppfærslur fyrir N-Gage Arena ræsinn eru gefnar út reglulega. Í hvert sinn sem tengst er N-Gage Arena með leikjatölvunni kannar forritið hvort uppfærslur eru fáanlegar. Ef uppfærsla er í boði er notandinn spurður hvort hann vilji hlaða henni niður. Sumar uppfærslur fyrir N-Gage Arena ræsinn eru nauðsynlegar á meðan aðrar eru valkvæmar.





**Til athugunar:** Ef notandinn samþykkir ekki að hlaða niður nauðsynlegri uppfærslu getur hann ekki lengur notað N-Gage Arena ræsinn.

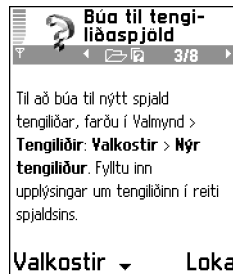


## Hjálp

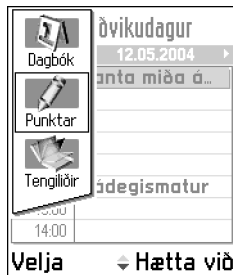
Leikjatölvan er með hjálparaðgerð sem hægt er að opna í öllum forritum með því að velja **Valkostir**→**Hjálp**.



**Dæmi:** Til að skoða leiðbeiningar um hvernig á að búa til tengiliðaspjald: byrjað er á því að búa til tengiliðaspjald og valið **Valkostir**→**Hjálp**. Á meðan verið er að lesa leiðbeiningarnar er hægt að skipta á milli Hjálpar og forritsins sem er opið í bakgrunni með því að styðja á  takkann og halda honum niðri. Hægt er að opna sama efni í Hjálp þegar stutt er á  og farið í **Önn. forrit**→**Hjálp**→**Tengiliðir**→**Búa til tengiliðaspjald**.




*Mynd 1 Hjálp í tækinu.*











Mynd 2 Skipt á milli  
forrita

## Ábendingar fyrir árangursríka notkun

- Skipt er á milli opinna forrita með því að styðja á  og halda honum niðri. Sjá mynd 2.



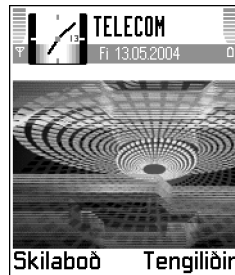
**Til athugunar:** Ef minni er orðið lítið er hugsanlegt að leikjatölvan loki einhverjum forritum. Leikjatölvan vistar öll óvistuð gögn áður en forritinu er lokað.

- Atriði eru merkt með því að skrúna að þeim og styðja samtímis á  og .
- Mörg atriði eru merkt með því að styðja á , halda honum inni og styðja um leið á  eða . Gátmerki er sett við atriðin sem voru valin. Vali er lokið með því að stöðva skrúnið með  og sleppa síðan . Þegar öll þau atriði sem óskað er eftir hafa verið valin er hægt að færa þau eða eyða þeim.
- Þegar stutt er á  birtist í sumum tilvikum styttri listi með helstu skipunum sem eru tiltækar á viðkomandi skjá.

# Leikjatölvan þín



## Sérsnið fyrir leikjatölvuna þína






- Til að breyta myndinni sem birtist sem bakgrunnur í biðham er farið í **Verkfæri**→ **Stillingar**→ **Tæki**→ **Biðhamur**→ **Veggfóður** og valið **Já**. Sjá mynd 3.
- Litavali leikjatölvunnar er breytt með því að fara í **Verkfæri**→ **Stillingar**→ **Tæki**→ **Skjár**→ **Litaval**.
- Til að breyta flýtvísunum sem gilda fyrir valtakkana í biðham er farið í **Verkfæri**→ **Stillingar**→ **Tæki**→ **Biðhamur**→ **Vinstri valtakki** eða **Hægri valtakki**. Sjá mynd 3.
- Til að breyta stillingum klukkunnar sem birtist í biðham er farið í **Verkfæri**→ **Stillingar**→ **Stillingar dags. og tíma**→ **Útlit klukku**→ **Með vísun** eða **Stafræn**.
- Til að breyta opnunarkveðjunni, myndinni eða hreyfimyndinni er farið í **Verkfæri**→ **Stillingar**→ **Tæki**→ **Almennar**→ **Opnun.kv. eða táknm.**
- Skjávaranum er breytt með því að fara í **Verkfæri**→ **Stillingar**→ **Tæki**→ **Skjári**→ **Skjávari**.
- Til að breyta hringitónunum og takkatónunum er farið í **Verkfæri**→ **Snið**. Ef valið snið er **Almennt** birtist dagsetningin í upplýsingaröndinni í stað nafns sniðsins. Sjá **Snið**, bls. 73.
- Sérstakur hringitónn er tengdur við ákveðinn vin með því að fara í **Tengiliðir**. Sjá bls. 49.
- Aðalvalmyndinni er endurráðað með því að fara í aðalvalmynd og velja **Valkostir**→ **Færa, Færa í möppu**, eða **Ný mappa**. Hægt er að færa forrit sem eru sjaldan notuð í möppur og setja forrit sem eru oft notuð í aðalvalmyndina.

















Mynd 3 Biðhamur.

## Flýtvísar í biðham

- Skipt er á milli opinna forrita með því að styðja á  og halda honum niðri.
- Til að skipta um snið er stutt á  og sniðið valið.

- Tökkunum er læst með því að styðja á  og .
- Þegar leikjakort hefur verið sett í er stutt á  til að hefja leik.
- Stutt er á  til að opna lista yfir síðustu númer sem hringt var í.
- Tengingu við vefinn er komið á með því að styðja á  og halda honum niðri. Sjá Undirstöðuatriði varðandi aðgang að vefnum, bls. 83.

## Mikilvægir vísar í biðham

-  - Ný skilaboð hafa borist í möppuna Innhólf í Skilaboðum.
-  - Raddboð hafa verið móttækin. Sjá Hringt í talhólfíð (netþjónusta), bls. 27.
-  - Skilaboð biða sendingar í Úthólfi. Sjá bls. 66.
-  - Birtist ef **Viðv. um innhringingu** er stillt á **Án hljóðs** og **Viðvörðunart. f. skilab.** á **Övirkt**. Sjá Snið, bls. 73.
-  - Takkar leikjatölvunnar eru læstir. Sjá Takkalás, bls. 14.
-  - Vekjarinn er á. Sjá Klukka, bls. 81.
- 2** - Aðeins er hægt að nota línu 2 til að hringja (netþjónusta).
-  - Öll símtöl í leikjatölvuna eru flutt í annað númer. Ef um er að ræða tvær símalínur er **1**, vísirinn fyrir samtalsflutning fyrir fyrri línuna, og **2**, fyrir þá síðari. Sjá Lína í notkun (netþjónusta), bls. 37.
-  - Verið er að lesa eða skrifa á minniskort.
-  eða  - Höfuðtöl eða hljóðmóskvi eru tengd við tækið.
-  - Gagnasímtal er virkt. \* - Háhraða gagnasímtal er virkt.
-  - Birtist í stað vísis fyrir sendistyrk (í efra horninu vinstra megin í biðham) ef GPRS-tenging er virk. Sjá GPRS, bls. 42.
-  - Birtist þegar GPRS-tenging er í bið, til dæmis meðan á símtali stendur.

**F** - Faxesímtal er virkt.

⌘ - Bluetooth er virkt. Athuga skal að þegar gögn eru flutt um Bluetooth birtist (⌘). Sjá Bluetooth-tenging, bls. 91.

## Minnisstjórnun

Margar aðgerðir í leikjatölvunni nota minni til að geyma gögn. Þessar aðgerðir eru meðal annars leikir, tengiliðir, skilaboð, myndir og hringitónar, dagbók og minnisatriði, skjöl og sótt forrit. Það fer eftir því hversu mikið af gögnum hefur þegar verið vistað í minni leikjatölvunnar hversu mikið minni er laust.

Hægt er að vista frekari gögn á minniskorti. Minniskort eru endurskrifanleg og því er bæði hægt að vista og eyða gögnum á þeim. Ef minni leikjatölvunnar er orðið lítið er hægt að færa einhverjar skrár á minniskort.



**Til athugunar:** Ekki er hægt að vista gögn á leikjakortum, þar sem aðeins er hægt að lesa af þeim. Leikjakort geyma gögn sem ekki má skrifa yfir.

## Minnisnotkun skoðuð

Til að skoða hvers konar gögn eru í leikjatölvunni og hversu mikið minni er notað fyrir mismunandi gagnaflokkar er farið í **Verkfæri**→**Stjórnandi** og valið **Valkostir**→**Upplýsing. um minni**→**Minni símans**. Skrunað er niður að **Laust minni** til að sjá hversu mikið minni er laust í leikjatölvunni.

Ef minniskort hefur verið sett í leikjatölvuna er farið í **Verkfæri**→**Minni** og valið **Valkostir**→**Upplýsing. um minni** til að skoða minnisnotkun og hversu mikið minni er laust á kortinu.

## Gögnum eytt úr minni

Ef margir leikir eru settir upp eða margar myndir vistaðar getur það tekið stóran hluta af tiltæku minni og leikjatölvan birtir skilaboð um að lítið minni sé eftir. Til að auka minnið



Mynd 4 Minnisnotkun á minniskorti.

Valkostir á minnskorti:  
**Afrita minni tækisins,**  
**Endurh. frá korti,**  
**Forsníða minnskort,**  
**Nafn minnskorts, Setja**  
**lykilorð, Breyta lykilorði,**  
**Fjarlægja lykilorð, Taka**  
**m.kort úr lás, Upplýsing.**  
**um minni, Hjálp, og**  
**Hætta.**

skal flytja einhverja leiki, myndir eða önnur gögn yfir á minnskort. Einnig er hægt að eyða atriðum eins og upplýsingum um tengiliði, athugasemdum í dagbókum, teljurum, kostnaðarteljurum, stigatölum eða öðrum gögnum sem ekki þarf lengur að nota. Farið er í viðkomandi forrit til að fjarlægja gögnin.

Önnur atriði sem hægt er að eyða til að losa um minni:

- Leikir sem ekki eru notaðir lengur.
- Boð úr möppunum Innhólf, Uppköst og Sent í Skilaboð.
- Sóttur tölvupóstur í minni leikjatölvunnar.
- Vistaðar XHTML eða WML síður og myndir í Myndir.



## Verkfæri fyrir minnskort

Stutt er á og valið **Verkfæri**→ **Minni**. Meðal annars er hægt að vista sótta leiki og forrit á minnskortinu. Einnig er hægt að taka öryggisafrit af upplýsingum úr minni leikjatölvunnar og endurheimta upplýsingarnar í leikjatölvunni síðar. Sjá [Minniskort eða leikjakort sett í](#), bls. 14 og [Minniskort tekið úr](#), bls. 15.

Öll minnskort skal geyma þar sem börn ná ekki til.



**Mikilvægt:** Ekki má fjarlægja kortið í miðri aðgerð þegar blikkar í efra horni skjásins hægra megin. Sé kortið fjarlægt í miðri aðgerð getur það valdið skemmdum á minnskortinu og tækinu og gögn sem eru vistuð á kortinu gætu skemmt.

Aðeins skal nota samhæf margmiðlunarkort (MMC) með þessu tæki. Önnur minnskort, svo sem Secure Digital (SD) kort, passa ekki í raufina fyrir MMC-kortið og eru ekki samhæf þessu tæki. Notkun ósamhæfs minnskorts getur skemmt minnskortið og einnig tækið, og gögn sem eru geymd á ósamhæfa kortinu geta skaddast.



## Minniskort forsniðið



**Mikilvægt:** Þegar minniskort er forsniðið glatast öll gögn á því varanlega.

Sum minniskort eru forsniðin áður en þau eru seld og önnur þarf að forsniða. Leita skal upplýsinga hjá söluaðila um hvort forsniða þurfi minniskortið fyrir notkun.

- Valið er **Valkostir**→ **Forsniða minniskort**. Valið er **Já** til að staðfesta. Þegar forsniði er lokið skal færa inn heiti fyrir minniskortið og styðja á **Í lagi**.



**Ábending!** Til að endurnefna minniskort er farið í Minniskort og valið **Valkostir**→ **Nafn minniskorts**.

## Öryggisafritun og endurheimt upplýsinga

- Upplýsingar úr minni leikjatölvunnar eru afritaðar á minniskort með því að velja **Valkostir**→ **Afrita minni tækisins**.
- Ef endurheimta á upplýsingar af minniskortinu í minni leikjatölvunnar skal velja **Valkostir**→ **Endurh. frá korti**.

## Minniskortinu læst

Hægt er að stilla inn lykilorð til að verja minniskortið fyrir óleyfilegri notkun.

Lykilorðið er geymt í leikjatölvunni og ekki þarf að færa það inn aftur á meðan sama minniskort er notað í sömu leikjatölvu. Ef nota á minniskortið í annarri leikjatölvu verður beðið um lykilorð.

- Valið er **Valkostir**→ **Setja lykilorð**, **Breyta lykilorði**, eða **Fjarlægja lykilorð**. Við hvern valkost verður beðið um að lykilorðið sé slegið inn og staðfest (að hámarki 8 stafir).

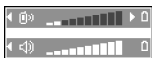


**Til athugunar:** Þegar lykilorðið hefur verið fjarlæggt er minniskortið opnað og hægt er að nota það á annarri leikjatölvu án lykilorðs.

## Minniskort opnað

Ef annað minniskort sem varið er með lykilorði er sett í leikjatölvuna er notandinn beðinn um að slá inn lykilorð kortsins.



- Til að opna kortið skal velja **Valkostir**→ **Taka m.kort úr lás**.



Mynd 5

Upplýsingaröndin sýnir  
að hátalarinn er í  
notkun.

## Hljóðstyrkur

Meðan á símtali stendur, eða meðan hlustað er á tón, er hægt að styðja á  eða  til að auka eða minnka hljóðstyrkinn.

Hátalarinn gerir það kleift að tala í leikjatölvuna og hlusta úr litilli fjarlægð án þess að þurfa að halda á henni, t.d. með því að hafa hana á borði. Staðsetning hátalarans, sjá Takkar og hlutar, bls.13.





**Ef skipta á yfir í hátalarann í miðju símtali** er valið **Valkostir**→ **Virkja hátalara**. Hljóðforrit eins og Tónsmiður og Upptaka nota hátalarann sjálfkrafa.




**Mikilvægt:** Ekki má halda leikjatölvunni að eyranu á meðan hátalarinn er í notkun þar sem hljóðstyrkurinn getur verið mjög mikill.

**Til að slökkva á hátalaranum** meðan á símtali stendur eða verið er að leika tónlist skal velja **Valkostir**→ **Virkja símtól**.



## Hringt

- 1 Í biðham er svæðis- og símanúmer slegið inn. Stutt er á  til að fjarlægja númer. Þegar hringt er á milli landa er stutt tvisvar á  til að hringja úr landi (táknid + kemur í stað aðgangsnúmers fyrir millilandasímtöl) og svo er valið landsnúmer, svæðisnúmer án 0 og símanúmer.
- 2 Stutt er á  til að hringja í númerið.
- 3 Stutt er á  til að slíta samtalinu (eða hætta við að hringja).





**Til athugunar:** Þegar stutt er á  er símtali alltaf slitið, þó svo að annað forrit sé virkt.




**Ábending!** Í biðham er stutt á  til að opna lista yfir 20 síðustu númer sem hringt var í eða reynt var að hringja í. Skrunað er að númerinu sem hringja á í og stutt er á .



### Hringt með því að nota Tengiliðir

- Stutt er á  og valið **Tengiliðir**. Skrunað er að nafninu sem hringja á í. Eða þá að fyrstu stafirnir í nafninu eru færðir inn í Leitarsviðið. Listi yfir þá tengiliði sem passa við það sem var skrifað birtist. Stutt er á  til að hringja.


### Hringt í talhólfið (netþjónusta)

- Hringt er í talhólfið með því að styðja á  og halda honum niðri í biðham. Ef leikjatölvan biður um númer talhólfs (fáanlegt hjá þjónustuveitunni) er það fært inn og stutt á **Í lagi**. Sjá einnig **Símtöl flutt (Netþjónusta)**, bls. 30. Mögulegt er að hver lína hafi eigið talhólfsnúmer, sjá Lína í notkun (netþjónusta) á bls. 37.



**Ábending!** Til að breyta hljóðstyrk meðan á símtali stendur er stutt á  til að auka hljóðstyrkinn, og  til að minnka hann.



**Ábending!** Númeri talhólfs er breytt með því að styðja á  og velja **Verkfæri** → **Talhólf** og velja **Valkostir** → **Breyta númeri**. Númerið er fært inn (fáanlegt hjá þjónustuveitunni) og stutt er á **Í lagi**.



Mynd 6 Símafundur með tveimur öðrum þátttakendum.

## Símanúmer hraðvalið

- 1 Stutt er á og valið **Verkfæri** → **Hraðval** og símanúmer tengt við einn hraðvalstakkanna ( - ). er frátekinn fyrir talhólfíð.
- 2 Farið er í **Verkfæri** → **Stillingar** → **Hringing** og **Hraðval** valið **Virkt**.
- 3 Til að hringja: Í biðham er stutt á hraðvalstakkann og honum haldið niðri þar til hringingin hefst.

## Símafundi komið á (Netþjónusta)

- 1 Hringt er í fyrsta þátttakanda.
- 2 Hringt er í annan þátttakanda með því að velja **Valkostir** → **Ný hringing**. Númerið er slegið inn eða leitað að því og stutt á **Í lagi**. Fyrsta samtalið er sjálfkrafa sett á bið.
- 3 Þegar næstu hringingu er svarað er fyrsti þátttakandinn í símafundinum sóttur. Valið er **Valkostir** → **Símafundur**.
  - Ef bæta á nýjum þátttakanda í samtalið er 2. liður endurtekinn og síðan valið **Valkostir** → **Símafundur** → **Bæta í símafund**. Tækið styður símafundi með allt að sex þátttakendum, að upphafsmanni meðtöldum.
  - Til að hefja einkasamtal við einn þátttakendanna: Valið er **Valkostir** → **Símafundur** → **Einkamál**. Skrúnað er að viðkomandi þátttakanda og stutt á **Einkamál**. Símafundurinn er settur á bið í leikjatölvunni. Aðrir þátttakendur geta haldið símafundinum áfram. Þegar einkasamtalinu lýkur skal velja **Valkostir** → **Bæta í símafund** til að fara aftur í símafundinn.
  - Ef sleppa á þátttakanda skal velja **Valkostir** → **Símafundur** → **Sleppa þátttakanda**, skrúna svo að þátttakandanum og styðja á **Sleppa**.
- 4 Ef ljúka á samtalinu sem er í gangi er stutt á .

## Hringingu svarað eða hafnað

- Stutt er á til að svara hringingu og á til að leggja á.

- Ef ekki á að svara símtali er stutt á . Sá sem hringir heyrir þá „á tali“ tón.


Ef samhæft höfuðtöl er tengd við tækið er hægt að svara hringingu og leggja á með því að styðja á takka höfuðtölsins.



Ef stutt er á **Hljótt**, heyrast hringingin ekki lengur. Hringingunni er svo svarað eða henni hafnað.



**Ábending!** Ef aðgerðin **Símtalsflutningur**→ **Ef á tali** hefur verið gerð virk, t.d. til að flytja símtöl í talhólfíð, er símtal einnig flutt þegar því er hafnað. Sjá **Símtöl flutt (Netþjónusta)**, bls. 30.

## Biðþjónusta fyrir símtöl (Netþjónusta)

Þegar biðþjónusta fyrir símtöl hefur verið gerð virk birtast boð um að einhver sé að hringja á meðan símtal stendur yfir. Til að breyta stillingum er stutt á  og valið **Verkfæri**→ **Stillingar**→ **Stillingar f. hringingu**→ **Símtal í bið**: Sjá einnig bls. 37.

- 1 Meðan á símtali stendur er stutt á  til að svara hringingu í bið. Fyrsta símtalið er sett í bið.  
Skipt er á milli tveggja símtala með því að styðja á **Víxla**.
- 2 Til að ljúka símtali sem er í gangi er stutt á .


## Valkostir meðan á símtali stendur


Margir þeirra valkosta sem hægt er að nota meðan á símtali stendur flokkast undir netþjónustu. Stutt er á **Valkostir** meðan á símtali stendur til að birta einhverja af eftirtöldum valkostum: **Hljóðnemi af eða Hljóðn.** á, **Slíta símtali í gangi**, **Slíta öllum símtölum**, **Í bið eða Úr bið**, **Ný hringing**, **Símafundur**, **Einkamál**, **Sleppa þátttakanda**, **Svara**, og **Hafna**.



**Víxla** til að skipta á milli símtals sem er í gangi og símtals sem er á bið, **Færa** til að tengja innhringingu eða símtal í bið við símtal sem er í gangi og til að aftengja sjálfan sig frá báðum símtölunum.





**Ábending!** Um stillingu hringitóna fyrir mismunandi umhverfi og aðstæður, t.d. ef leikjatölvan á að vera hljóðlaus, er fjallað í **Snið**, bls. 73.


 **Ábending!** Hægt er að bæta DTMF-tónum við **Símanúmer** eða **DTMF-tónar** reitina á tengiliðaspjaldi.

 **Ábending!** Meðal annars er hægt að flytja símtöl í talhólfíð.

 **Ábending!** Til að skoða lista yfir send skilaboð er stutt á  og valið **Skilaboð** → **Send skjöl**.

**Senda DTMF-tóna** er notað til að senda DTMF-tónastrengi, til dæmis aðgangsorð eða reikningsnúmer. DTMF-tónastrengurinn er sleginn inn eða leitað að honum í Tengiliðum. Stutt er oft á  til að fá fram: \*, p (hlé), eða w (biða). Stutt er á  til að fá fram #. Tónninn er sendur með því að styðja á **Í lagi**.

## Símtöl flutt (Netþjónusta)



- 1 Til að beina innhringingum í annað númer er stutt á  og valið **Verkfæri** → **Símt.flutningur**. Nánari upplýsingar fást hjá þjónustuveitu.
- 2 Velja skal einhvern valkostanna fyrir flutning, til dæmis **Ef á tali** til að flytja símtöl þegar númerið er á tali eða símtölum er hafnað.
- 3 Valið er **Valkostir** → **Gera virkan** til að flytja símtöl, **Ógilda** til að hætta flutningi samtala, **Ath. stöðu** til að athuga hvort símtöl séu flutt eða ekki, eða **Ógilda alla flutninga** til að hætta við allan virkan flutning samtala. Sjá Mikilvægir vísar í biðham, bls. 22.



**Til athugunar:** Ekki er hægt að hafa útilokun innhringinga og flutning samtala í gangi samtímis. Sjá Útilokanir (Netþjónusta), bls. 46.





## Notkunarskrá – Símtalaskrá og almenn notkunarskrá

Til að fylgjast með símtölum, textaboðum eða gagnatengingum sem leikjatölvan skráir, er stutt á , valið **Verkfæri** → **Notkunarskrá** og stutt á . Hægt er að afmarka leit í skránni til að fá aðeins fram eina tegund samskipta og til að búa til ný tengiliðaspjöld byggð á upplýsingum í skránni.


Tengingar við talhólfíð, skilaboðastöð margmiðlunarboða eða XHTML- og WML-síður eru sýndar sem gagnasendingar eða GPRS-tengingar í almennu notkunarskránni.

## Skrá yfir nýlegar hringingar

Til að skoða þau símanúmer sem hefur verið svarað, ekki svarað eða hringt í er stutt á  og valið **Verkfæri**→ **Notkunarskrá**→ **Síðustu hring..** Móttekin símtöl og símtöl sem ekki er svarað eru aðeins skráð ef símafyrirtækið styður þessar aðgerðir, kveikt er á leikjatólvunni og hún er innan þjónustusvæðis.


**Listum yfir nýleg símtöl eytt** - Til að hreinsa alla lista yfir nýleg símtöl er valið **Valkostir**→ **Eyða síðustu hring.** í aðalvalmyndinni í Nýleg símtöl. Ef hreinsa á einhverja símtalaskrá er viðkomandi skrá opnuð og valið **Valkostir**→ **Hreinsa skrá.** Einstök atriði eru hreinsuð með því að opna skrána, skrúna að atriðinu og styðja á .

## Lengd símtals


Til að fylgjast með áætlaðri lengd símtals í gangi, styddu á  og veldu **Verkfæri**→ **Notkunarskrá**→ **Lengd símtala.**



**Til athugunar:** Tíminn sem birtist á reikningum þjónustuveitunnar fyrir símtöl kann að vera breytilegur eftir eiginleikum símkerfisins, sléttun fjárhæða og fleira.

**Teljarar hreinsaðir** - Valið er **Valkostir**→ **Hreinsa teljara.** Fyrir þessa aðgerð þarf læsingarnúmerið, sjá Öryggi, bls. 43. Einstök atriði eru hreinsuð með því að skrúna að þeim og styðja á .


## Hringikostnaður (Netþjónusta)

Til að fylgjast með lengd síðasta símtals eða allra símtala er stutt á  og valið **Verkfæri**→ **Notkunarskrá**→ **Hringikostnaður.** Símtalskostnaðurinn er tekinn saman fyrir hvert SIM-kort.



**Til athugunar:** Reikningar þjónustuveitunnar fyrir símtöl og þjónustu kunna að vera breytilegir eftir eiginleikum símkerfisins, sléttun fjárhæða, sköttum og fleira.



**Ábending!** Ef ábending birtist í biðham um að símtölum hafi ekki verið svarað er stutt á **Sýna** til að fara í lista yfir símtöl sem ekki var svarað. Hægt er að hringja í viðkomandi með því að skrúna að nafninu eða númerinu og styðja á .



**Ábending!** Ef þú vilt að teljari fyrir lengd símtala sé sýnilegur þegar þú ert að tala í símann skaltu fara í **Verkfæri**→ **Notkunarskrá** and select **Valkostir**→ **Stillingar**→ **Sýna lengd símtala**→ **Já.**



**Útskýring:** Takmörk á hringikostnaði – Einungis er hægt að hringja þar til hámarks hringikostnaði er náð, en til þess verður símkertið að styðja takmörk á hringikostnaði. Fjöldi ónýttara eininga (inneign) sést meðan á samtali stendur og í biðham. Þegar inneignin klárast birtist tilkynningin **Hámarks hringikostnaði náð**.

#### Tákn:

- ⬇ fyrir innhringingar,
- ⬆ fyrir úthringingar, og
- ☎ fyrir samskipti sem ekki var svarað.

## Takmörk sem þjónustuveita setur á hringikostnaði

Þjónustuveitan getur takmarkað kostnað samtala við ákveðinn fjölda skrefa eða upphæð. Hægt er að fá upplýsingar um takmörk kostnaðar og einingaverð hjá þjónustuveitunni. Til að breyta stillingunni **Sýna kostnað** í getur þurft að nota PIN2-númer, sjá **Öryggi**, bls. 43.

### Eigin kostnaðartakmörk sett

- 1 Valið er **Valkostir** → **Stillingar** → **Takm. á hring.kostn.** → **Virkt**.
- 2 Leikjatölvan biður um takmörkin í einingum. Fyrir þessa aðgerð getur þurft PIN2-númer. Þegar notandinn hefur náð eigin kostnaðartakmörkum stöðvast teljarinn og boðin **Núllstillta teljara fyrir heildarkostnað hringinga** birtast. Til að geta hringt skal fara í **Valkostir** → **Stillingar** → **Takm. á hring.kostn.** → **Óvirkt**. Fyrir þessa aðgerð getur þurft PIN2-númerið, sjá **Öryggi**, **Tæki og SIM**, bls. 43.

**Kostnaðarteljarar hreinsaðir** – Valið er **Valkostir** → **Hreinsa teljara**. Fyrir þessa aðgerð getur þurft PIN2-númerið, sjá **Öryggi**, **Tæki og SIM**, bls. 43. Einstök atriði eru hreinsuð með því að skrúna að þeim og styðja á



**Til athugunar:** Þegar inneign á hleðslukorti eða öðru sambærilegu er búin gæti aðeins verið hægt að hringja í opinbera neyðarnúmerið sem er forritað í tækið.

## GPRS–gagnamælir

Til að fylgjast með því hversu mikið er sent og móttækið af gögnum meðan á GPRS–tengingum stendur er stutt á og valið **Verkfæri** → **Notkunarskrá** → **GPRS–gagnam.** Hugsanlega fer gjald fyrir GPRS–tengingar eftir magni sendra og móttækinnna gagna.

## Almenna notkunarskráin skoðuð

Til að opna almennu notkunarskrána er stutt á , valið **Verkfæri** → **Notkunarskrá** og stutt á . Í almennu notkunarskránni má sjá nafn sendanda eða viðtakanda, símanúmer, heiti þjónustuveitu, eða aðgangsstað fyrir hvern samskiptaatburð. Undiratriði, svo sem




textaboð sem eru send í tveimur eða fleiri hlutum og GPRS-tengingar, eru skráð sem eitt samskiptaatriði.



**Til athugunar:** Þegar boð eru send gæti tækið birt orðin „**Send**“. Þetta er merki um að skilaboðin hafi verið send úr tækinu í númer skilaboðaðjónustunnar sem forritað er í tækið. Þetta er ekki sönnun þess að skilaboðin hafi komist á áfangastað. Þjónustuveitan veitir nánari upplýsingar um skilaboðaðjónustu.

**Skráin síuð:** Valið er **Valkostir**→ **Sía**. Skrunað er að síu og stutt á **Velja**.

**Innihaldi notkunarskrárinnar eytt:** Ef eyða á öllu innihaldi notkunarskrár, nýlegum hringingum og skilatilkyningum boða er valið **Valkostir**→ **Hreinsa notkun.skrá**. Stutt er á **Já** til staðfestingar.

**GPRS-gagnamælir og teljari tenginga:** Hægt er að sjá hversu mikið af gögnum, mælt í kilóbætum, hefur verið flutt og hversu lengi tiltekin GPRS-tenging hefur staðið ef skrunað er að atriði með aðgangsstaðartákninu  og valið **Valkostir**→ **Skoða frekari uppl.**

## Stillingar notkunarskrár

Valið er **Valkostir**→ **Stillingar**.

- **Skráning varir** – Atriðin eru áfram í minni leikjatölvunnar í ákveðinn fjölda daga áður en þeim er eytt sjálfkrafa úr minninu.




**Til athugunar:** Ef valið er **Engin skráning** er öllu innihaldi notkunarskrár, nýlegum hringingum og skilatilkyningum boða eytt varanlega.

- Upplýsingar um **Lengd símtala**, **Sýna kostnað í Takm. á hring.kostn.**, er að finna í Lengd símtals og Hringikostnaður (Netþjónusta) fyrr í þessum kafla.


Notkunarskrá	
WAP	
Tel	987654321
Tel	Leist Helmut
Tel	Spencer Mia
Gögn	123456789
Tel	Moncourt Anais
Valkostir	Hætta


Mynd 7 Almenn  
samskiptaskrá  
samskiptaatburða.



Valkostir í SIM-skránni:  
**Opna, Hringja, Nýr SIM-tengiliður, Breyta, Eyða, Merkja/Afmerkja, Afrita í Tengiliði, Eigin númer, SIM-upplýsingar, Hjálp, og Hætta.**

## SIM-skrá og önnur SIM-þjónusta




Stutt er á  og valið **Verkfæri**→ **SIM-skrá** til að skoða nöfn og númer sem eru vistuð á SIM-kortinu. Í SIM-skránni er hægt að bæta við númerum, breyta þeim eða afrita þau í Tengiliði auk þess sem hægt er að hringja.

Til að nýta sér aðra þá möguleika sem kunna að finnast á SIM-kortinu er stutt á  og valið **Verkfæri**. Sjá einnig: Tengiliðir afritaðir á milli SIM-korts og minnis tækisins, bls. 49, 'Staðfesting SIM-þjónustu', bls. 44, 'Fast númeraval', bls. 44 og Skilaboð á SIM-korti skoðuð, bls. 66.



# Stillingar

## Stillingum breytt

- 1 Stutt er á  og valið **Verkfæri** → **Stillingar**.
- 2 Skrúnað er að hópi stillinga og stutt á  til að opna hann.
- 3 Skrúnað er að þeirri stillingu sem á að breyta og stutt á .



## Tækjastillingar

### Almennar

**Sjálfvirk leikjaræsing** – Til að heimila leik að ræsast sjálfkrafa þegar samhæft leikjakort (með lesaðgangi) er sett í leikjatölvuna er valið **Virk**.

**Tungumál tækis** – Það að breyta tungumáli skjátexta í leikjatölvunni hefur einnig áhrif á snið dags og tíma sem og skiltákn, t.d. í útreikningum. **Sjálfvirk** velur tungumálið út frá upplýsingum á SIM-kortinu. Eftir að tungumáli skjátexta hefur verið breytt ræsir leikjatölvan sig aftur.



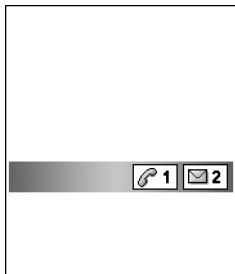
**Til athugunar:** Þegar stillingunum fyrir **Tungumál tækis** eða **Tungumál texta** er breytt hefur það áhrif á öll forrit í leikjatölvunni og stillingarnar eru virkar þangað til þeim er breytt aftur.

**Tungumál texta** – Þegar tungumálinu er breytt hefur það áhrif á stafi og sértákn sem eru til staðar þegar texti er ritaður og sjálfvirk kennsl orðabókar eru notuð.

**Orðabók** – Til að stilla sjálfvirka ritun á **Virk** eða **Óvirk** fyrir alla ritla leikjatölvunnar. Sjálfvirk kennsl orðabókar er ekki til staðar fyrir öll tungumál.



Mynd 8 Stilling skjábirtu.





Mynd 9 Skjávarinn  
breytist til að sýna  
fjölda nýrra skilaboða  
og ósvaraðra símtala.

**Opnun.kv. eða táknm.** – Opnunarkveðjan eða tákníð sést í stutta stund eftir að kveikt er á leikjatölvunni. Valið er: **Sjálfvalin** til að nota sjálfgefnu myndina, **Texti** til að skrifa opnunarkveðju (að hámarki 50 stafir), eða **Mynd** til að velja mynd úr **Myndir**.

**Upprun. tækjastilling.** – Hægt er að færa sumar stillingarnar aftur í upprunalegt horf. Til þess þarf númerakóðann fyrir læsingu. Sjá Öryggi, Tæki og SIM, bls. 43. Þegar stillingar hafa verið færðar í upphaflegt horf getur tekið lengri tíma að kveikja á leikjatölvunni. Skjöl og skrár breytast ekki.

## Biðhamur

**Veggfóður** – Velja skal **Já** til að velja bakgrunnsmýnd fyrir biðham.

**Vinstri valtakki og Hægri valtakki** – Til að breyta þeim flýtvísium sem birtast ofan við vinstri  og hægri  valtakkana í biðham. Ekki er hægt að setja upp flýtvísi í forrit sem notandi hefur sjálfur sett upp.

## Skjár

**Skjábirta** – Til að breyta birtustigi skjásins þannig að hann verði bjartari eða dimmari.

**Litaval** – Til að breyta litavali skjásins.

**Skjávari birtist eftir** – Skjávarinn birtist þegar tímabilið er liðið.


**Skjávari** – Hægt er að velja hvað sést á stiku skjávarans: **Dags. og tími** eða **Texti** sem hefur verið skrifaður.





## Stillingar f. hringingu




**Senda mitt númer** (Netþjónusta) – Til að sýna þeim sem hringt er í númer tækisins er (**Já**) valið, og til að sýna honum það ekki er (**Nei**) valið. Gildið getur einnig verið stillt af símafyrirtæki eða netþjónustu við áskrift (**Stíllt hjá netinu**).

**Símtal í bið** (Netþjónusta) - Valið er: **Gera virkt** til að senda beiðni til netkerfis um að virkja þjónustu símtala í bið, **Ógilda** til að senda beiðni til netkerfis um að slökkva á þjónustu símtala í bið, eða **Ath. stöðu** til að kanna hvort þjónustan er virk eða ekki.

**Sjálfvirkt endurval** - Með því að velja **Virkt** reynir leikjatölvan að hringja að hámarki tíu sinnum aftur ef ekki náðist samband við númer í bið. Stutt er á  til að stöðva sjálfvirkt endurval.

**Samantekt e. hring.** - Þessa stillingu þarf að virkja ef leikjatölvan á að birta lengd síðasta símtals í stuttan tíma. Til að sýna kostnað símtala þarf að virkja **Takm. á hring.kostn.** fyrir SIM-kortið. sjá Hringikostnaður (Netþjónusta), bls. 32.

**Hraðval** - Með því að velja **Virkt** er hægt að hringja í númerin sem eru tengd við hraðvalstakka ( - ) með því að styðja á takka og halda honum niðri. Sjá einnig Símanúmer hraðvalið, bls. 28.



**Takkasvar** - Með því að velja **Virkt** er hægt að svara öllum símtölum með því að styðja á hvaða takka sem er í stutta stund, fyrir utan takka , , og .



**Lína í notkun** (Netþjónusta) - Þessi stilling sést aðeins ef SIM-kortið styður tvö númer í áskrift, þ.e. tvær símalínur. Velja þarf hvaða símalínu á að nota til að hringja og senda textaboð. Hægt er að svara símtölum á báðum línunum, án tillits til þess hvor línan er valin.

Til að hindra val á línunum skal velja **Línuskipting**→ **Gera óvirka** ef SIM-kortið styður það. Til að breyta þessari stillingu þarf að hafa PIN2-númerið.



**Til athugasemjar:** Ekki er hægt að hringja ef möguleikinn **Lína 2** er valinn og notandinn hefur ekki gerst áskrifandi að þeirri netþjónustu.

 **Ábending!** Til að breyta stillingum fyrir símtöl í bið er stutt á  og valið **Verkfæri**→ **Símt.flutningur**. Sjá Símtöl flutt (Netþjónusta), bls. 30.

 **Ábending!** Til að skipta á milli símalínanna er stutt á  og honum haldið niðri í biðham.



**Útskýring:** GSM-gagnasímtal gerir gagnaflutning mögulegan á að hámarki 14.4 Kbps flutningshraða.

**Háhraða gagnasímtal** (HSCSD) gerir gagnaflutning mögulegan á að hámarki 43.2 Kbps gagnahraða.

**GPRS.** Almennar pakkagagnasendingar notast við tækni pakkagagna þar sem upplýsingar eru sendar í litlum pökkum/sendingum um þráðlausa netkerfið.






**Ábending!** Þú getur farið á síðuna <http://support.n-gage.com> til að panta stillingar fyrir WAP, MMS, tölvupóst og internetaðgangsstaði leikjatlövvunnar. Tenglar á N-Gage vefsíður á hinum ýmsu tungumálum má nálgast á <http://www.n-gage.com/select.html>.



## Tengistillingar

### Um gagnatengingar og aðgangsstaði

Leikjatlövan styður þrenns konar gagnatengingar: GSM-gagnasímtal () , háhraða GSM-gagnasímtal () , og GPRS-tengingu () . Sjá einnig Mikilvægir vísar í biðham, bls. 22. Gagnatenging er nauðsynleg til að tengjast við aðgangsstað. Hægt er að skilgreina þrenns konar aðgangsstaði:

- MMS-aðgangsstaðir, t.d. til að senda og taka við margmiðlunarboðum,
- aðgangsstaður fyrir vefforritið, til að skoða WML eða XHTML-síður, og
- aðgangsstaðir internets, t.d. til að senda og taka við tölvupósti.

Upplýsingar um hvers konar aðgangsstaðir eru nauðsynlegir fyrir þjónustuna sem á að nota má fá hjá þjónustuveitunni. Til að fá upplýsingar um framboð og áskrift að gagnasímtölum, háhraða gagnasímtölum og þjónustu GPRS-tenginga skal hafa samband við símafyrirtæki eða þjónustuveitu.

### Lágmarksstillingar sem eru nauðsynlegar fyrir gagnasímtöl

Til að setja upp mjög einfaldar stillingar fyrir GSM-gagnasímtöl er farið í **Verkfæri**→ **Stillingar**→ **Samband**→ **Aðgangsstaðir** og valið **Valkostir**→ **Nýr aðgangsstaður**. Eftirfarandi er fyllt út: **Flutningsmáti:** Gagnasímtal, **Innhringinúmer:** Fáanlegt hjá þjónustuveitu, **Tegund gagnasend.:** Hliðræn, og **Hám. hraði gagnas.:** Sjálfvirkur.



**Til athugunar:** Gagnasendingar í HSCSD-ham gætu gengið hraðar á rafhliðu leikjatlövvunnar en venjuleg símtöl eða gagnasímtöl þar sem leikjatlövan sendir gögnin hugsanlega hraðar til netkerfis.

### Nauðsynlegar lágmarksstillingar til að koma á GPRS-tengingu

Notandinn verður að vera áskrifandi að GPRS-þjónustu. Símafyrirtækið eða þjónustuveitan gefa upplýsingar um framboð og áskrift að GPRS-þjónustu. GPRS-tengingar og flutningur

geta hugsanlega haft í för með sér aukalegan kostnað. Sjá einnig GPRS-gagnamælir, bls. 32.

Farið er í **Verkfæri**→**Stillingar**→**Samband**→**Aðgangsstaðir** og valið **Valkostir**→**Nýr aðgangsstaður**.

Eftirfarandi er fyllt út: **Flutningsmáti**: **GPRS** og **Nafn aðgangsstaðar**: Notandinn þarf að slá inn heitið sem þjónustuveitan hefur látið honum í té. Sjá Aðgangsstaður búinn til, bls. 39.

## Aðgangsstaður búinn til



**Ábending!** Hægt er að fá stillingar aðgangsstaða í textaboðum frá þjónustuveitu. Hugsanlega eru aðgangspunktur fyrirfram stilltir í leikjatölvunni. Sjá Móttaka tákmynda, tóna, viðskiptakorta, dagbókarfærslna og stillinga, bls. 62.

- Til að búa til nýjan aðgangsstað er farið í **Verkfæri**→**Stillingar**→**Samband**→**Aðgangsstaðir**.

Til að skilgreina nýjan aðgangsstað, jafnvel þó svo eldri sé fyrir hendi, er farið í **Valkostir**→**Nýr aðgangsstaður**→**Nota sjálfv. stillingar** eða **Nota gildandi stillingar** þar sem nauðsynlegar breytingar eru gerðar, og stutt á **Til baka** til að vista stillingarnar.

## Aðgangsstaðir

Byrjað er á að skilgreina stillingarnar frá byrjun þar sem möguleikar (**Flutningsmáti**) velta á þeim stillingum sem valdar eru, sem og hvort nauðsynlegt er að skilgreina **IP-tala vefgáttar**. Fylgja skal leiðbeiningum þjónustuveitunnar.

**Nafn tengingar** – Gefa skal tengingunni lýsandi heiti.


**Flutningsmáti** – Það hvaða reitir stillinga er hægt að fylla út fer eftir því hvaða gagnatenging er valin. Fyllt er í alla reiti sem eru merktir með **Þarf að skilgr.** eða rauðri stjörnu. Aðra reiti þarf ekki að fylla út, nema þjónustuveitan hafi gefið leiðbeiningar um annað.




**Ábending!** Með leiðsagnarforriti til stillinga (Setting Wizard) sem fylgir PC Suite for Nokia N-Gage QD fæst hjálp við að setja upp stillingar aðgangsstaða og pósthólfa. Einnig er hægt að afrita stillingar sem fyrir eru, t.d. úr samhæfri tölvu, yfir í leikjatölvuna. Sjá geisladiskinn sem fylgir með vörunni.

Valkostir í lista aðgangsstaða: **Breyta**, **Nýr aðgangsstaður**, **Eyða**, **Hjálp**, og **Hætta**.

Valmöguleikar þegar stillingum aðgangsstaða er breytt: **Breyta, Frekari stillingar, Hjálp, og Hætta.**

 **Ábending!** Sjá einnig [Nauðsynlegar stillingar fyrir margmiðlunarboð](#), bls. 61, [Nauðsynlegar stillingar tölvupósts](#), bls. 61, og [Undirstöðuatriði varðandi aðgang að vefnum](#), bls. 83.

 **Útskýring:** ISDN tengingar eru ein leið til að koma á gagnasímtali á milli leikjatölvunnar og aðgangsstaðarins. ISDN-tengingar eru stafrænar alla leið og því tekur skemmri tíma að koma þeim á auk þess sem gagnahraðinn er meiri en með hliðrænum (analóg) tengingum.



**Til athugunar:** Til að hægt sé að nota gagnatengingu verður símafyrirtækið að styðja hana og, ef með þarf, virkja hana fyrir SIM-kortið.

**Nafn aðgangsstaðar** (aðeins fyrir GPRS) - Heiti aðgangsstaðar er nauðsynlegt til að koma á tengingu við GPRS-netkerfið. Hægt er að fá heiti aðgangsstaðarins hjá símafyrirtæki eða þjónustuveitu.

**Innhringinúmer** (aðeins fyrir GSM-gögn og háhraða gögn) - Símanúmer mótalds aðgangsstaðarins.

**Notandanafn** - Notandanafn getur verið nauðsynlegt til að koma á gagnatengingu og þjónustuveita lætur það yfirleitt í té. Notað þarf hástafi og lágstafi notandanafnsins rétt.

**Biðja um lykilorð** - Ef slá þarf inn nýtt lykilorð við hverja innskráningu á miðlara, eða ef ekki á að vista lykilorðið í tækinu, skal velja **Já**.

**Lykilorð** - Lykilorð getur verið nauðsynlegt til að koma á gagnatengingu og lykilorðið er hægt að fá hjá þjónustuveitu. Notað þarf hástafi og lágstafi lykilorðsins á réttan hátt.

**Aðgangskort - Venjulegt / Öruggt.**

**Heimasíða** - Það fer eftir því hvað er verið að setja upp hvort skrifa þurfi veffangið eða veffang skilaboðastöðvar margmiðlunarboða.

**IP-tala vefgáttar** - IP-veffangið sem viðkomandi WAP-gátt notar.

**Tegund gagnasend.** (aðeins fyrir GSM-gögn og háhraða gögn) - Skilgreinir hvort leikjatölvan notist við hliðræna eða stafræna tengingu. Þessi stilling ræðst bæði af GSM-símafyrirtækinu og þjónustuveitu internetsins þar sem sum GSM-netkerfi styðja ekki ákveðnar tegundir ISDN-tenginga. Nánari upplýsingar fást hjá þjónustuveitu internetsins.

**Hám. hraði gagnas.** (aðeins fyrir GSM-gögn og háhraða gagnasendingar) - Þessi valmöguleiki veltur á því hvað var valið í **Tegund tengingar** og **Tegund gagnasend.** Þessi valkostur gerir það kleift að takmarka hámarks sendihraða þegar háhraða gagnasending er notuð. Það fer eftir þjónustuveitu hvort aukinn gagnahraði kostar meira. Meðan á tengingu stendur getur hraðinn orðið minni, allt eftir aðstæðum netkerfisins.



**Varin tenging** - Velja þarf hvort tengingin notist við öryggi flutningslaga (TLS) eða ekki.

**Tegund tengingar** (aðeins ef **IP-tala vefgáttar** er skilgreint) - **Varanleg** / **Bráðabirgða**.

### Valkostir → Frekari stillingar

**IP-tala tækis** - IP-númer leikjatölvunnar. **Aðalnafnamiðlari** - IP-númer aðal DNS-miðlara. **Aukanafnamiðlari** - IP-númer annars DNS-miðlara. **Veff. proxy-miðlara** - IP-númer proxy-miðlarans. **Númer proxy-gáttar** - Gáttarnúmer proxy-miðlarans.



**Til athugunar:** Ef þú þarft að slá inn þessar stillingar skaltu hafa samband við internetþjónustuveituna þína til að fá vefföngin.

Eftirfarandi stillingar eru sýnilegar ef valið hefur verið **Gagnasímtal** sem **Flutningsmáti** við upphaf gerðar nýs aðgangsstaðar:

**Nota svarhringingu** - Þessi valkostur gerir miðlara kleift að hringja aftur í notanda eftir að hann hefur upphaflega hringt. Þjónustuveitan býður upp á áskrift að þessari þjónustu.

**Teg. svarhringingar** - Þjónustuveitan gefur upplýsingar um réttar stillingar sem þarf að nota.

**Nr. fyrir svarhring.** - Slegið er inn gagnasímanúmer sem miðlari leikjatölvunnar notar. Þetta númer er vanalega símanúmer leikjatölvunnar fyrir gagnasendingar.

**Nota PPP-þjöppun** - Þegar þessi valmöguleiki er stilltur á **Já**, hraðar hann sendingu gagna ef ytri PPP-miðlarinn styður það. Ef vandræði eru með tenginguna er best að stilla á **Nei**. Leiðbeiningar fást hjá þjónustuveitunni.

Til að setja inn innskráningarforskrift skal velja **Nota innskráningu** → **Já**. Innskráningarforskrift er sett inn í **Innskráning**.

**Setja upp mótald** (Uppsetningarstrengur mótalds) - Stýrir leikjatölvunni með AT-skipunum mótalds. Ef þess er þörf eru þeir stafir sem GSM-þjónustuveitan eða þjónusta internetsins tilgreinir færðir inn.



### Útskýring:

DNS - Kerfi lénsheita. Internetþjónusta sem þýðir nöfn léna líkt og **www.nokia.com** yfir í IP-númer líkt og **192.100.124.195**



### Útskýring: PPP

(Samskiptareglur beinlínu - Point-to-Point Protocol) - samskiptareglur fyrir hugbúnað netkerfis sem gera tölvu með mótald og símalínu það kleift að tengjast beint við internetið.

## GPRS

GPRS-stillingarnar hafa áhrif á alla aðgangsstæði sem nota GPRS-tengingu.

**GPRS-tenging** - Ef **Ef samband næst** er valið, og notandinn er staddur á netkerfi sem styður GPRS, skráir leikjatölvan sig inná GPRS-netkerfi og SMS-boð eru send um GPRS. Einnig er fljótlegra að ræsa virka GPRS-tengingu, t.d. til að senda og taka á móti tölvupósti. Ef **Ef með þarf** er valið, notar leikjatölvan aðeins GPRS-tengingu ef forrit eða aðgerð er ræst sem krefst þess að GPRS-tenging sé notuð. Ef **Ef samband næst** hefur verið valið, og ekkert GPRS-samband næst, reynir leikjatölvan reglulega að koma á tengingu.

**Aðgangsstæður** - Nafn aðgangsstæðarins er þörf þegar nota á leikjatölvuna sem GPRS-mótald fyrir tölvu.

## Gagnasending

Stillingar gagnasendinga hafa áhrif á alla aðgangsstæði sem nota gagnasímtöl og háhraða gagnasendingar.

**Tími á netinu** - Gagnasímtalið lokast sjálfkrafa eftir tilgreindan tíma ef engar aðgerðir eru í gangi. Valkostirnir eru **Notandi skilgr.**, þar sem þarf að slá inn tíma, eða **Ótakmarkaður**.



## Dagur og tími

Með stillingum dagsetningar og tíma er hægt að tilgreina þá dag- og tímasetningu sem á að nota í leikjatölvunni sem og að breyta skiltáknum í dag- og tímasetningu. Velja skal **Útlit klukku** → **Með vísun** eða **Stafræn** til að breyta gerð þeirrar klukku sem sést í biðham. Velja skal **Sjálfv. tímauppfærsla** ef farsímakerfið á að uppfæra dag, tíma, dagsetningu og tímabelti leikjatölvunnar (Netþjónusta).



**Til athugunar:** Til að **Sjálfv. tímauppfærsla** stillingin verði virk, endurræst leikjatölvan.



### Ábending!

Sjá einnig  
Tungumálsstillingar,  
bls. 35.



## Öryggi Tæki og SIM

**PIN-númerið (4 til 8 tölustafir)** kemur í veg fyrir að SIM-kortið sé notað í leyfisleysi. PIN-númerið fylgir vanalega SIM-kortinu. Eftir að PIN-númerið hefur verið slegið þrisvar sinnum rangt inn er því læst og því þarf að opna það áður en hægt er að nota SIM-kortið aftur. Sjá upplýsingarnar um PUK-númer í þessum hluta.

**PIN2-númer (4 til 8 tölustafir)** fylgir sumum SIM-kortum. Það er nauðsynlegt til að komast í sumar aðgerðir, t.d. kostnaðarteljara.

**Númerakóði læsingar (5 tölustafir)** – Númerakóði læsingar er notaður til að læsa leikjatölvunni til að tryggja að hún sé ekki notuð í leyfisleysi. Upphafleg stilling númerakóðans er **12345**. Til að hindra óleyfilega notkun leikjatölvunnar skal breyta númerakóðanum. Halda skal nýja númerinu leyndu og geyma það á öruggum stað, fjarri leikjatölvunni.

**PUK- og PUK2-númer (8 tölustafir)** eru nauðsynlegir til að breyta lokuðu PIN-númeri eða PIN2-númeri. Ef kóðinn fylgir ekki SIM-kortinu skal hafa samband við þjónustuaðila SIM-kortsins.

**Beðið um PIN-númer** – Þegar númerið er virkt er beðið um það í hvert skipti sem kveikt er á leikjatölvunni. Á sumum SIM-kortum er ekki hægt að óvirkja PIN-númer.


**PIN-númer / PIN2-númer / Númer fyrir læsingu** – Hægt er að breyta númerakóða læsingar, PIN-númeri og PIN2-númeri. Þessi númer geta aðeins innihaldið tölur á bilinu 0 til 9.

Forðast skal að nota aðgangsnúmer sem líkist neyðarnúmeri, t.d. 112, til að komast hjá því að neyðarnúmer sé óvart valið.

**Sjálfv. læsingartími** – Hægt er að stilla tíma fyrir sjálfvirka læsingu, en eftir þann tíma læsist leikjatölvan þannig að aðeins er hægt að opna hana aftur með því að slá inn réttan



### Ábending!

Leikjatölvunni má læsa með því að styðja á . Listi yfir skipanir opnast. Velja skal **Læsa tæki**.

Valkostir í skjámyndinni  
Fast númeraval: **Opna,**  
**Hringja, Nýr tengiliður,**  
**Breyta, Eyða, Bæta við**  
**Tengiliði, Bæta í úr**  
**Tengiliðum, Leita,**  
**Merkja/Afmerkja, Hjálp,**  
og **Hætta.**

númerakóða læsingar. Slá þarf inn tölu fyrir sjálfvirka læsingu í mínútum, eða velja **Enginn** til að óvirkja tíma sjálfvirkar læsingar.

- Leikjatölvan er opnuð með því að slá inn númerakóðann.




**Til athugunar:** Hægt er að hringja í opinbera neyðarnúmerið sem er forritað í tækið þó svo að tækið sé læst. Til að hringja í neyðarnúmer þegar ótengt snið tækisins er virkt gætir þú þurft að slá inn opnunarnúmerið og virkja hringisnið tækisins áður en þú getur hringt í neyðarnúmerið eða í nokkuð annað númer.

**Læsa ef skipt um SIM** – Hægt er að láta leikjatölvuna biðja um númerakóðann þegar óþekkt SIM-kort er sett inn í hana. Leikjatölvan heldur saman lista yfir SIM-kort sem eru viðurkennd sem númer eigandans.

**Fast nr.val** – Hægt er að takmarka úthringingar við valin símanúmer, ef SIM-kortið styður það. Nauðsynlegt er að hafa PIN2-númerið til þessa. Þegar þessi aðgerð er virk er aðeins hægt að hringja í þau númer sem eru á listanum yfir númer í föstu númeravali, eða sem byrja á sama staf eða stöfum og símanúmer á listanum.



**Til athugunar:** Þegar öryggisaðgerðir sem takmarka símtöl eru virkar (svo sem útilokun, lokaður notendahópur og fast númeraval) getur samt verið hægt að hringja í opinbera neyðarnúmerið sem er forritað í tækið.


**Til að skoða listann yfir númer í föstu númeravali** er stutt á  og valið **Verkfæri** → **Fast nr.val**. Til að bæta nýjum númerum á listann er valið **Valkostir** → **Nýr tengiliður** eða **Bæta í úr Tengiliðum**.

**Lok. notendahópur** (Netþjónusta) – Til að skilgreina hóp fólks sem notandinn getur hringt í og sem geta hringt í hann skal velja: **Sjálfvalinn** til að virkja þann hóp sem er samþykktur af símafyrirtæki, **Virkur** til að nota annan hóp (nauðsynlegt er að vita númer hópsins), eða **Óvirkur**.

**Staðfesta SIM-þjón.** (Netþjónusta) – Til að stilla leikjatölvuna þannig að hún birti staðfestingarboð þegar þjónusta SIM-korts er notuð.

## Vottorðastjórnun

Stafræn vottorð tryggja ekki öryggi heldur eru þau notuð til að staðfesta uppruna hugbúnaðar.

Í skjámyndinni Vottorðastjórnun er hægt að sjá lista yfir þau heimildavottorð sem hafa verið vistuð í leikjatólvunni. Stutt er á  til að skoða lista yfir persónuleg vottorð, ef sá listi er tiltækur.

Nota ætti stafræn vottorð ef ætlunin er að tengjast við netbanka eða aðra síðu ytri miðlara vegna aðgerða sem krefjast þess að trúnaðarupplýsingar séu fluttar. Einnig ætti að nota þau til að minnka hættuna á vírusum eða öðrum skaðlegum hugbúnaði og til að ganga úr skugga um uppruna hugbúnaðar þegar honum er hlaðið niður og hann settur upp.



**Mikilvægt:** Athuga skal að þó að notkun vottorða dragi verulega úr þeirri áhættu sem fylgir fjartengingum og uppsetningu hugbúnaðar verður að nota þau rétt svo þau veiti aukið öryggi. Tilvist vottorðs er engin vörn ein og sér. Vottorðastjórnin verður að vera með rétt, sannreynd eða áreiðanleg vottorð svo þau veiti aukið öryggi. Vottorð hafa takmarkaðan gildistíma. Ef textinn Útrunnið vottorð eða Ógilt vottorð birtist þó að vottorðið ætti að vera gilt skal athuga hvort dag- og tímasetning tækisins sé rétt.

### Upplýsingar um vottorð skoðaðar – uppruni kannaður

Aðeins er hægt að vera viss um rétt kenni WAP-gáttar eða -miðlara þegar búið er að kanna undirskrift og gildistíma vottorðs gáttarinnar eða -miðlarans.

Tilkynning birtist á skjá leikjatólvunnar ef uppruni miðlarans eða gáttarinnar er ekki staðfestur eða ef ekki er rétt öryggisvottorð í leikjatólvunni.

Hægt er að sjá upplýsingar vottorðs með því að skruna að því og velja **Valkostir** → **Upplýs. um vottorð**. Þegar upplýsingar vottorðs eru opnaðar kannar Vottorðastjórnun gildi vottorðsins og ein eftirfarandi athugasemda getur birst:



**Útskýring:** Stafræn vottorð eru notuð til að sannreyna uppruna XHTML eða WML-síðna og uppsetts hugbúnaðar. Aðeins er hægt að treysta þeim ef það er öruggt að vottorðið er ófalsað.

Valkostir í aðalvalmynd  
Vottorðastjórnunar:  
**Upplýs. um vottorð, Eyða,  
Stillingar f. traust,  
Merkja/Afmerkja, Hjálp,  
og Hætta.**

- **Vottorði ekki treyst** – Ekkert forrit hefur verið valið til að nota vottorðið. Sjá næsta hluta Stillingum trausts fyrir heimildavottorð breytt.
- **Vottorð útrunnið** – Gildistími valda vottorðsins hefur runnið út.
- **Vottorð ekki enn gilt** – Gildistími valda vottorðsins hefur enn ekki hafist.
- **Vottorð skemmt** – Ekki er hægt að treysta vottorðinu. Hafa verður samband við útgefanda vottorðsins.

### Stillingum trausts fyrir heimildavottorð breytt



**Mikilvægt:** Áður en einhverjum stillingum vottorðs er breytt verður að ganga úr skugga um að eiganda vottorðsins sé fyllilega treystandi og að það tilheyri örugglega tilgreindum eiganda.

Skrunað er að öryggisvottorði og stutt á **Valkostir**→**Stillingar f. traust**. Listi þeirra forrita sem geta notað viðkomandi vottorð birtist. Dæmi: **Vefur: Já** – vottorðið getur sannreynt síður. **Stjórnandi forrita: Já** – vottorðið getur sannreynt uppruna nýs hugbúnaðar. **Internet: Já** – vottorðið getur sannreynt tölvupóst og myndmiðlara.



## Útilokanir (Netþjónusta)

Útilokanir símtala gera notanda kleift að takmarka hringingar í og úr leikjatölvunni. Nauðsynlegt er að hafa lykilorð útilokana sem hægt er að fá hjá þjónustuveitunni.

- Skrunað er að valkostum útilokana og valið **Valkostir**→**Gera virkar** til að senda beiðni til netkerfis um að virkja útilokanir, **Ögilda** til að hætta við útilokanir, eða **Ath. stöðu** til að kanna hvort útilokanir eru virkar eða ekki.
- Velja skal **Valkostir**→**Ögilda all. útilokanir** til að hætta við allar virkar útilokanir.
- Velja skal **Valkostir**→**Breyta lykli f. útilok.** til að breyta lykilorði útilokana.



**Til athugunar:** Þegar símtöl eru útilokuð getur samt verið hægt að hringja í tiltekin opinber neyðarnúmer.



**Til athugunar:** Útilokun og flutningur símtala geta ekki verið virk samtímis.

Sjá Símtöl flutt (Netþjónusta), bls. 30 eða 'Fast númeraval', bls. 44.

Útilokanir símtala gilda um öll símtöl, þ.á.m. gagnasímtöl.



## Net

**Val á neti** – Velja skal **Sjálfvirkt** til að láta leikjatölvuna leita að netkerfum sem eru í boði, eða **Handvirkt** til að velja kerfið handvirkt af lista netkerfa. Ef tengingin við netkerfi sem var valið handvirkt rofnar, gefur leikjatölvun frá sér villuboð og notandinn er beðinn um að velja netkerfi aftur. Valið netkerfi verður að vera með reikisamning við heimanet notandans, þ.e. fyrirtækið sem SIM-kortið er frá.

**Uppl. um endurvarpa** – Velja skal **Virkar** til að stilla leikjatölvuna þannig að hún gefi til kynna þegar hún er notuð á farsímaneti sem byggist á örbylgjutækni (MCN) og til að virkja móttöku upplýsinga frá endurvarpa.



## Stillingar fyrir aukahluti

**Aukahlutur í notkun** – Velja skal aukahlutinn í notkun.

**Höfuðtöl/ Hljóðmöskevi/ Textasími/ Handfrjálst** – Velja skal **Sjálvalið snið** til að sniðið verði virkt í hvert sinn sem ákveðinn aukahlutur er tengdur við leikjatölvuna. Sjá **Snið**, bls. 73. Velja skal **Sjálfvirkt svar** til að láta leikjatölvuna svara símtali sjálfvirkt eftir að fimm sekúndur hafa liðið. Ef viðvörðunartónn innhringingar er stilltur á **Pípa einu sinni** eða **Án hljóðs**, er ekki hægt að nota sjálfvirka svör.



### Útskýring:

Reikisamningur – Samningur á milli tveggja eða fleiri þjónustuveitna farsíma um að leyfa notendum einnar veitunnar að nota þjónustu hinna.

**Vísar sem eru sýnilegir í biðham:**



– höfuðtöl er tengt.



– hljóðmöskevi er tengdur.

# Tengiliðir (Símaskrá)

Valkostir í skránni  
Tengiliðir: **Opna, Hringja,**  
**Búa til skilaboð, Nýr**  
**tengiliður, Breyta, Eyða,**  
**Taka afrit, Bæta við hóp,**  
**Tilheyir hópum,**  
**Merkja/Afmerkja, Senda,**  
**Upplýs. um tengiliði,**  
**Hjálp, og Hætta.**

Hægt er að bæta við eigin hringitóni, raddmerki eða smámynd á spjald tengiliðar. Einnig er hægt að búa til hóp tengiliða sem gerir notanda það kleift að senda textaboð eða tölvupóst til margra viðtakenda í einu. Hægt er að bæta mótteknum upplýsingum tengiliða (viðskiptakortum) í skrána Tengiliðir. Sjá [Móttaka táknmynda, tóna, viðskiptakorta, dagbókarfærslna og stillinga](#), bls. 62.





**Til athugunar:** Aðeins er hægt að senda upplýsingar um tengiliði á milli samhæfra tækja.





**Ábending:** Tengiliði er hægt að flytja úr mörgum mismunandi Nokia-símum og yfir í leikjatölvuna með því að nota gagnaflutningsforrit PC Suite for Nokia N-Gage QD. Frekari upplýsingar má fá í hjálp-hluta PC Suite.

## Vistun nafna og númera – Spjöld tengiliða búin til og þeim breytt


Valmöguleikar þegar samskiptaspjaldi er breytt:  
**Bæta við smámynd /**  
**Fjarlægja smámynd,**  
**Bæta við upplýsing., Eyða**  
**upplýsingum, Breyta**  
**merkimiða, Hjálp, og**  
**Hætta.**

- 1 Styddu á  og veldu **Tengiliðir** og síðan **Valkostir**→ **Nýr tengiliður**.
  - 2 Notandinn fyllir út þá reiti sem hann vill og styður á **Lokið**.
- **Til að breyta spjöldum tengiliða,** í Skrá tengiliða er skrunað að spjaldi tengiliðarins og stutt á . Til að breyta upplýsingunum á kortinu er valið **Valkostir**→ **Breyta**.
  - **Til að eyða spjaldi tengiliðar,** í Skrá tengiliða er skrunað að spjaldi tengiliðar og valið **Valkostir**→ **Eyða**.
  - **Til að bæta smámynd við spjald tengiliðar** er spjald tengiliðarins opnað, og valið **Valkostir**→ **Breyta** og svo **Valkostir**→ **Bæta við smámynd**. Smámyndin birtist þegar tengiliðurinn hringir.




- Til að bæta mynd við spjald tengiliðar er spjald tengiliðar opnað og stutt á  til að opna Myndaskjáinn (). Til að bæta mynd við er valið **Valkostir**→ **Bæta við mynd**.

## Tengiliðir afritaðir á milli SIM-korts og minnis tækisins

- Til að afrita nöfn og númer af SIM-korti og í leikjatölvu skal styðja á  og velja **Verkfæri**→ **SIM-skrá**. Þau nöfn sem á að afrita eru valin og þá **Valkostir**→ **Afrita í Tengiliði**.
- Til að afrita símanúmer, faxnúmer eða númer símboða úr Tengiliðum og yfir á SIM-kort er farið í Tengiliðir þar sem spjald tengiliðar er opnað. Þá er skrunað að númeri og valið **Valkostir**→ **Afrita í SIM-skrá**.

## Tengja hringitón við spjald tengiliðar eða hóp

Þegar tengiliður eða meðlimur hóps hringir spilar leikjatölvan valda hringitóninn (ef símanúmer þess sem hringir er sent og leikjatölvan þekkir það).

- Stutt er á  til að opna spjald tengiliðar eða farið í Lista hópa þar sem hópur er valinn.
- Valið er **Valkostir**→ **Hringitónn**. Listi með hringitönnum opnast.
- Skrunað er að hringitóninum sem ætlunin er að tengja við tengiliðinn eða hópinn og stutt á **Velja**.
- Til að fjarlægja hringitón er valið **Sjálfvalinn tónn** í lista hringitóna.



**Til athugunar:** Leikjatölvan notar síðasta hringitóninn sem var valinn fyrir einstaka tengiliði. Ef hringitóni hóps er þannig breytt fyrst og þá tóni einstaks tengiliðar sem tilheyrir hópinum, er tónn tengiliðarins notaður þegar hann hringir.


**Ábending:** Sjá Myndir, bls. 52 til að fá frekari upplýsingar um það hvernig vista á myndir.




**Ábending!** Til að senda upplýsingar tengiliðar skal skruna að kortinu sem ætlunin er að senda í Skrá tengiliða. Velja skal **Valkostir**→ **Senda**→ **Sem SMS, Með tölvupósti** (aðeins mögulegt ef réttar stillingar tölvupósts eru til staðar) eða **Með Bluetooth**. Sjá Skilaboð kafla, og Gögn sendu um Bluetooth, bls. 92.



**Ábending!** Hraðval er fljótleg leið til að hringja í númer sem eru mikið notuð. Hægt er að tengja hraðvalstakka við átta símanúmer. Sjá 'Símanúmer hraðvalið' á bls. 28.

 **Dæmi:** Hægt er að nota nafn einstaklings sem raddmerki, t.d. 'Símanúmer Jóns'.

 **Ábending!** Til að skoða lista yfir þau raddmerki sem hafa verið skilgreind er valið **Valkostir** → **Upplýs. um tengiliði** → **Raddmerki í Skrá tengiliða**.

## Raddstýrð hringing

Hægt er að hringja með því að bera fram raddmerki sem hefur verið bætt á spjald tengiliðar. Öll töluð orð geta þjónað hlutverki raddmerkis.

Áður en raddmerki eru notuð skal bent á eftirfarandi:


- Raddmerki eru ekki háð tungumáli. Þau eru háð rödd þess sem talar.
- Bera þarf nafnið fram nákvæmlega eins og það var hljóðritað.
- Raddmerki eru næm fyrir umhverfishljóðum. Þau skal hljóðrita og nota í hljóðlátu umhverfi.
- Ekki er hægt að nota mjög stutt nöfn. Nota skal löng nöfn og forðast áþekk nöfn fyrir mismunandi númer.



**Til athugunar:** Notkun raddmerkja getur verið erfið í hávaðasömu umhverfi eða í neyðartilvikum. Því ætti ekki að treysta eingöngu á raddstýrt númeraval við allar aðstæður.


## Raddmerki bætt við símanúmer

Aðeins er hægt að tengja eitt raddmerki við hvert spjald tengiliðar. Hægt er að tengja raddmerki við allt að 25 símanúmer.

- 1 Í Skrá tengiliða er það spjald tengiliðar sem ætlunin er að tengja við raddmerki opnað.
- 2 Skrunað er að númerinu sem bæta á raddmerkinu við og valið **Valkostir** → **Bæta við raddmerki**.
- 3 Stutt er á **Byrja** til að taka upp raddmerki. Eftir upphafstóninn þarf að segja orðið eða orðin sem á að nota sem raddmerki skýrt og greinilega. Bíða þarf þar til leikjatölvan leikur raddmerkið og vistar það. Hægt er að sjá táknið  næst við númerið á spjalði tengiliðarins og það gefur til kynna að raddmerki hafi verið bætt við það.

## Hringt með því að bera fram raddmerki



Nauðsynlegt er að bera raddmerkið fram nákvæmlega eins og það var hljóðritað.

- 1 Stutt er á  í biðham og takkanum haldið niðri. Stuttur tónn er spilaður og athugasemdin *Tala nú birtist*.
- 2 Þegar raddmerki eru notuð til að hringja er hátalarinn í notkun. Halda skal leikjatölvunni nálægt munni og bera skýrt fram raddmerkið.
- 3 Leikjatölvun spilar upphaflega raddmerkið, birtir nafnið og númerið og hringir í það númer sem er tengt merkinu.
- Ef leikjatölvun spilar rangt raddmerki eða ef reyna á aftur að nota raddmerki er stutt á **Aftur**.



**Til athugunar:** Ekki er hægt að hringja með raddmerkjum þegar gagnasímtal eða GPRS-tenging er virk.


## Hópar tengiliða búnir til

- 1 Í Skrá tengiliða er stutt á  til að opna Lista hópa.
- 2 Valið er **Valkostir**→ **Nýr hópur**.
- 3 Ritað er nafn fyrir hópinn eða sjálfgefið nafn notað, **Hópur** og stutt á **Í lagi**.
- 4 Hópurinn er opnaður og valið **Valkostir**→ **Bæta félögum við**.
- 5 Skrunað er að tengilið og stutt á  til að merkja hann. Til að bæta við mörgum meðlimum á sama tíma er þetta endurtekið við alla þá tengiliði sem ætlunin er að bæta við.
- 6 Stutt er á **Í lagi** til að bæta tengilið(um) við hópinn.

## Meðlimir fjarlægðir úr hóp

- 1 Í Lista hópa er hópurinn sem á að breyta opnaður.
- 2 Skrunað er að tengilið og valið **Valkostir**→ **Fjarlægja úr hópi**.
- 3 Stutt er á **Já** til að fjarlægja tengiliðinn úr hópnum.



**Ábending!** Til að hlusta á, breyta eða eyða raddmerki skal opna spjald tengiliðar og skruna að því númeri sem raddmerkið er tengt við (sýnt með ). Svo skal velja **Valkostir**→ **Raddmerki**. Þá skal velja annað hvort **Spila upptöku**, **Breyta**, eða **Eyða**.

Mynd 10 Hópur  
tengiliða búinn til.

# Myndir



## Myndir – Skoða myndir

Valkostir í Myndir: **Opna, Senda, Upplutning, mynda, Eyða, Færa í möppu, Ný mappa, Merkja/Afmerkja, Endurskíra, Skoða frekari uppl., Bæta við 'Flýttival', Uppfæra smámyndir, Hjálp, og Hætta.**



Mynd 11 Aðalskjár  
Mynda.

Hægt er að vista myndir í forriti skjámynda, fá þær með margmiðlunarboðum eða myndskilaboðum, sem viðhengi tölvupósts og um Bluetooth. Myndir í Innhólfi verður að vista í minni tækisins eða á minnskorti. Hægt er að vista myndefni sem sent er í myndskilaboðum í Myndamöppu.

- 1 Stutt er á og valið **Önnur forrit** → **Myndir**. Stutt er á eða til að fara á milli minnisflipa. Til að fletta á milli mynda er stutt á og .
- 2 Stutt er á til að opna mynd. Þegar myndin er opin er hægt að sjá heiti hennar og fjölda mynda í möppunni efst á skjánum.

### Flýttivísar á takkaborði

- Snúa: - rangsælis, - réttsælis.
- Skrunað er: - upp, - niður, - vinstri, - hægri.
- Stærð mynda: - stækka, - minnka. Stutt er á og honum haldið niðri til að fara aftur í venjulegan skjá.
- Skjár: - til að skipta á milli alls skjásins og venjulegs skjás.






**Ábending!** Hægt er að senda boð til samhæfra tækja með mismunandi skilaboðapjónustu.



## Skjámynd

Hægt er að taka myndir með því að nota skjá leikjatölvunnar. Skjámyndir sjást í bakgrunni og sú mynd sem sjá má á skjánum er tekin þegar stutt er á rétta samsetningu takka.

Hafa ber í huga að þegar leikja- eða minniskort er sett í tækið er öllum opnum forritum tækisins lokað. Ef taka á skjámynd af leik er leikjakortið fyrst sett í tækið og svo er forrit skjámynda opnað.

- 1 Stutt er á  og valið **Önnur forrit**→ **Skjámynd**.
- 2 Valið er **Valkostir**→ **Halda forriti virku**. Forritið hverfur af skjánum. Skjámyndin er áfram virk. Skjámyndin hefur engin áhrif á þau forrit sem eru í gangi eða sem eru sett í gang, og hægt er að taka þá mynd sem sést á skjánum hvenær sem er, t.d. þegar leikur eru spilaðir.
- 3 Stutt er á  +  til að taka skjámynd. Skjámyndir eru sjálfkrafa vistaðar í **Myndir**.



**Til athugunar:** Ef minni leikjatölvunnar er orðið lítið er hugsanlegt að hún loki einhverjum forritum. Leikjatölvun vistar öll óvistuð gögn áður en forriti er lokað.

## Stillingum Skjámynda breytt

Valið er **Valkostir**→ **Stillingar** til að breyta:

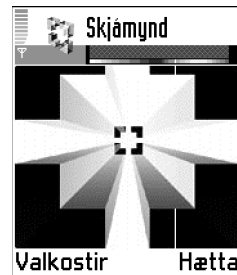
- **Taka skjámynd með** - Velja skal þá takkasamsetningu sem á að nota til að taka skjámyndir.
- **Heiti möppu, Heiti skjámyndar, Gæði skjámyndar.**
- **Nota sjálfgefið heiti** - Valið er **Já** ef vista á myndina undir nafninu sem var skrifað í valkostinum **Heiti skjámyndar**. Valið er **Nei** til að skrifa heiti fyrir hverja mynd (heitið sem var skrifað í **Heiti skjámyndar** valkostinum birtist sjálfkrafa).



## Myndspilari


Stutt er á  og valið **Önnur forrit**→ **Myndsp.** til að spila myndinnskot sem eru vistuð í minni tækisins eða á minniskorti.

Myndspilarinn styður skrár með endingarnar .3gp og .nim. Ekki er víst að mismunandi útgáfur skráarsniðanna séu studdar.



*Mynd 12 Skjámynd.*

Valkostir á aðalskjá: **Opna, Eyða, Breyta nafni innsk., Senda, Bæta við 'Flýttival', Færa á minniskort/ Færa í minni tækis, Stillingar, og Hætta.**

- Til að spila myndinnskot er skrunað að innskotinu og stutt á  eða valið **Valkostir**→ **Opna**.
- Til að senda myndinnskot er skrunað að innskotinu sem ætlunin er að senda og valið **Valkostir**→ **Senda**→ **Með margmiðlun**, **Með tölvupósti**, eða **Með Bluetooth**. Viðtakandi er valinn. Myndinnskotið færast í Úthólfíð til sendingar. Þar sem hámarksstærð margmiðlunarboða er 95 kB er lengd myndinnskotsins einnig takmörkuð við 95 kB, en það jafngildir vanalega um 15 sekúndna lengd.
- Til að virkja eða slökkva á hljóði, stilla skjábirtu, eða til að láta spilun myndinnskota hefjast sjálfkrafa aftur um leið og spilun þeirra lýkur, skal velja **Valkostir**→ **Stillingar**.

## Móttaka myndinnskota í skilaboðum

- Þegar notandi fær myndinnskot á studdu skráarsniði í margmiðlunarboðum getur hann farið í **Skilaboð** til að opna margmiðlunarboðin. Til að skoða skilaboðin sem texta, og til að spila myndinnskotið eða vista það, skal velja **Valkostir**→ **Hlutir**.
- Þegar notandi fær myndinnskot á studdu skráarsniði sem viðhengi í tölvupósti getur hann opnað skilaboðin og valið **Valkostir**→ **Viðhengi** ef hann vil spila eða vista innskotið.



# Skilaboð

Í Skilaboðum er hægt að búa til, senda, taka á móti, skoða, breyta og skipuleggja: textaboð, margmiðlunarboð, tölvupóstboð og sérstök textaboð sem innihalda gögn. Auk þess er hægt að taka við skilaboðum og gögnum um Bluetooth, taka við WAP-þjónustuboðum, skilaboðum frá endurvarpa og senda þjónustuskipanir.



**Til athugunar:** Þessar aðgerðir er einungis hægt að nota ef símafyrtækið eða þjónustuveitan styðja þær. Einungis þau tæki sem styðja samhæfar mynd-, margmiðlunar- eða tölvupóstaðgerðir geta tekið við og birt þessi skilaboð. Sum netkerfi gætu sent tengil í vefsíðu í tæki móttakanda þannig að hann geti skoðað margmiðlunarboð.

Þegar Skilaboð eru opnuð birtist aðgerðin **Ný skilaboð** og listi yfir möppur:



**Innhólf** – inniheldur móttækin skilaboð önnur en tölvupóst og skilaboð frá endurvarpa. Tölvupóstboð eru geymd í **Pósthólf**.



**Mínar möppur** – til að skipuleggja skilaboð með því að raða þeim í möppur.



**Pósthólf** – Þegar þessi mappa er opnuð er annaðhvort hægt að tengjast við ytra pósthólf til að sækja ný tölvupóstboð, eða skoða fyrri tölvupóstboð án þess að tengjast. Sjá [Stillingar fyrir tölvupóst](#), bls. 70.



**Uppköst** – geymir drög að skilaboðum sem hafa ekki verið send.



**Send skjöl** – geymir þau 20 skilaboð sem síðast voru send (fyrir utan þau skilaboð sem send voru með Bluetooth). Til að breyta því hversu mörg boð eru vistuð, sjá [Stillingar fyrir möppuna Annað](#), bls. 72.



**Úthólf** – er tímabundinn geymslustaður fyrir skilaboð sem biða sendingar.

Valkostir í aðalýfirliti Skilaboða: **Búa til skilaboð**, **Tengja** (sést ef pósthólfstillingar hafa verið skilgreindar) / **Aftengja** (sést ef tenging við pósthólf er virk), **SIM-skilaboð**, **Upplýs. frá endurv.**, **Þjónustuskipun**, **Stillingar**, **Hjálp**, og **Hætta**.




**Ábending!** Hægt er að skipuleggja skilaboð með því að bæta við nýjum möppum undir **Mínar möppur**.



**Ábending!** Þegar einhverjar af sjálfgefnu möppunum eru opnaðar er hægt að skipta á milli mappa með því að styðja á

















**Teikn:** **ABC** og **abc**  
 segja til um hástafi og  
 lágstafi. **Abc** þýðir að  
 fyrsti stafur orðsins verður  
 ritaður með hástaf og að  
 allir aðrir stafir verði  
 sjálfkrafa ritaðir með  
 lágstöfum. **123** merkir  
 talnam.

 **Tilkynningar** – hægt er að stilla netkerfið þannig að það sendi skilatilkyningu um textaboð og margmiðlunarboð sem hafa verið send (netþjónusta). Ekki er öruggt að hægt sé að fá skilatilkyningar um margmiðlunarboð sem hafa verið send á tölvupóstfang.

## Að skrifa texta

### Hefðbundin textaritun





Vísirinn  sést efst til hægri á skjánum þegar texti er ritaður með hefðbundnum hætti.






- Stutt er endurtekið á tölutakka (  -  ) þar til viðkomandi bókstafur birtist. Fleiri stafir eru tiltækir á tölutakka en þeir sem eru prentaðir á takkann.
- Til að rita tölustaf er stutt á talnatakkann og honum haldið niðri.
- Til að skipta á milli bókstafa- og tölustafa er stutt á  og honum haldið niðri.
- Ef næsti stafur er staðsettur á sama takka og sá sem verið var að rita er beðið þar til bendillinn birtist (eða stutt á  til að ljúka biðtímanum) og stafurinn síðan sleginn inn.
- Ef rangur stafur er sleginn inn er stutt á  til að fjarlægja staf. Stutt er á  og honum haldið niðri til að fjarlægja fleiri en einn staf.
- Algengustu greinarmerki má finna undir . Með því að styðja endurtekið á  birtist viðkomandi greinarmerki.  
 Styddu á  til að opna lista með greinarmerkjum, sérstöfum og táknum. Notaðu  til að færast um í listanum og styddu á **Velja** til að velja staf eða tákn.
- Með því að styðja á  er sett inn bil. Til að færa bendilinn í næstu línu er stutt þrisvar sinnum á .
- Til að skipta á milli há- og lágstafa **Abc**, **abc** og **ABC** er stutt á .







## Sjálfvirk ritun – Orðabók

Hægt er að slá inn hvaða staf sem er með því að styðja aðeins einu sinni á talnatakka. Sjálfvirk ritun texta byggist á innbyggðri orðabók. Einnig er hægt að bæta orðum við orðabókina. Þegar orðabókin er orðin full er elsta orðinu skipt út fyrir það sem er sett inn.



- 1 Til að virkja sjálfvirka ritun er stutt á  og valið **Orðabók virk**. Með þessu verður sjálfvirk ritun virk í öllum ritlum leikjatölvunnar. Vísirinn  sést efst til hægri á skjánum þegar sjálfvirk ritun er notuð.
- 2 Rétt orð er ritað með því að styðja á takkana  - . Aðeins þarf að styðja einu sinni á takka fyrir hvern staf. Þegar enska orðabókin er valin er Nokia t.d. ritað með því að velja,

stutt er á  fyrir N,  fyrir o,  fyrir k,  fyrir i, og  fyrir a.


Eins og sjá má á mynd 13 breytist tillagan að orðinu í hvert sinn sem stutt er á takka.






- 3 Eftir að ritun orðsins lýkur, og orðið er rétt, skal staðfesta það með því að styðja á  eða setja inn bil með því að styðja á .
  - Ef orðið er rangt: Stutt er endurtekið á  til að skoða þær samsvaranir sem orðabókin hefur fundið. Einnig er hægt að styðja á  og velja **T9-orðabók** → **Finna svipað**.
  - Ef ? birtist aftan við orðið, er orðið sem ætlunin var að rita ekki í orðabókinni. Til að bæta orði í orðabókina er fyrst stutt á **Stafa**, þá er orðið fært inn (að hámarki 32 stafir) með hefðbundinni textaritun, og svo er stutt á **Í lagi**. Orðinu er bætt í orðabókina. Þegar orðabókin er orðin full er elsta orðinu sem var sett inn í hana skipt út fyrir nýja orðið sem er sett inn.
- 4 Þá er hafist handa við ritun næsta orðs.

### Ábendingar um sjálfvirka ritun


- Til að eyða staf er stutt á . Stutt er á  og honum haldið niðri til að fjarlægja fleiri en einn staf.
















**Ábending!** Til að gera sjálfvirka ritun virka eða óvirka á meðan texti er ritaður er stutt tvisvar sinnum á .

<b>Q</b>	 abc
<b>On</b>	 abc
<b>Onl</b>	 abc
<b>Onli</b>	 abc
<b>Onli</b>	 abc
<b>Nokia</b>	



Mynd 13 Samsvörun orðanna kemur fram smám saman og það þarf að bíða þar til allt orðið hefur verið ritað áður en árangurinn er skoðaður.

 **Ábending!** Í sjálfvirkri ritun er giskað á það hvaða algenga greinarmerki („?!“) á best við. Röð og úrval greinarmerkja fer eftir tungumáli orðabókarinnar.

 **Ábending!** Þegar stutt er á  birtast eftirfarandi valmöguleikar (mismunandi eftir ritfærsluham og aðstæðum): **Orðabók** (sjálfvirk ritun), **Bókstafahamur** (hefðbundin ritun), **Talnahamur**, **Klippa úr** (ef texti hefur verið valinn), **Afrita** (ef texti hefur verið valinn), **Líma** (þegar texti hefur fyrst verið klipptur eða afritaður), **Slá inn tölu**, **Slá inn tákn**, og **Tungumál texta**: (breytir tungumáli við textaritun í öllum ritlum í leikjatölvunni).

- Til að skipta á milli há- og lágstafa **Abc**, **abc** og **ABC** er stutt á . Sjálfvirk ritun er gerð óvirk með því að styðja tvisvar sinnum snöggt á .
- Til að rita tölu í ham bókstafa er stutt á viðkomandi talnatakka og honum haldið niðri. Til að skipta á milli bókstafa- og tölustafa er stutt á  og honum haldið niðri.
- Algengustu greinarmerki má finna undir . Til að fá rétta greinarmerkið er fyrst stutt á  og síðan endurtekið á .
- Styddu á  til að opna lista með greinarmerkjum, sérstöfum og táknum. Notaðu  til að færast um í listanum og styddu á **Velja** til að velja staf eða tákn.
- Stutt er endurtekið á  til að skoða þær samsvaranir sem orðabókin hefur fundið.
- Stutt er á , svo á **T9-orðabók** og loks á  til að velja einn af eftirfarandi möguleikum:
  - **Finna svipað** til að skoða lista yfir orð sem innihalda þá stafi sem þú ritaðir.
  - **Bæta í orði** til að bæta inn orði (að hámarki 32 stafir) í orðabókina með hefðbundinni textaritun. Þegar orðabókin er orðin full er elsta orðinu sem var sett inn í hana skipt út fyrir nýja orðið sem er sett inn.
  - **Breyta orði** til að breyta orðinu með hefðbundinni textaritun, sem er til staðar ef orðið er virkt (undirstrikað).




## Ritun samsettra orða









Fyrri hluti samsetts orðs er ritaður og staðfestur með því að styðja á . Síðari hluta samsetta orðsins þarf að rita og staðfesta með því að bæta við bili. Bilið er sett inn með því að styðja á .

## Slökkt á sjálfvirkri ritun

- Stutt er á  og valið **Orðabók** → **Óvirk** til að slökkva á sjálfvirkri ritun í öllum ritlum leikjatölvunnar.

## Afrita texta á klemmuspjald

- 1 Til að velja stafi og orð er stutt á  og honum haldið niðri. Á sama tíma skal styðja á  eða . Um leið og valið færast er textinn auðkenndur.




- 2 Til að ljúka valinu skal hætta að styðja á .
- 3 Til að afrita texta á klemmuspjaldið er  haldið niðri og á sama tíma er stutt á **Afrita**.
- 4 Til að setja texta inn í skjal er stutt á  og honum haldið niðri, og síðan á **Líma**. Einnig er hægt að styðja einu sinni á  og velja **Líma**.
- Til að velja textalínur skal styðja á  og halda honum niðri. Á sama tíma skal styðja á  eða .
- Til að fjarlægja valda textann úr skjalinu er stutt á .


## Rita og senda skilaboð



Birting margmiðlunarboða getur verið mismunandi eftir móttökutækjum.

Höfundarréttarvörn getur komið í veg fyrir afritun, breytingar, flutning eða framsendingu ákveðinna mynda, hringitóna og annars efnis.

Gæta þarf þess að áður en hægt er að búa til margmiðlunarboð eða skrifa tölvupóst verða réttar tengistillingar að vera fyrir hendi. Sjá [Nauðsynlegar stillingar tölvupósts](#), bls. 61 og [Nauðsynlegar stillingar fyrir margmiðlunarboð](#), bls. 61.

- 1 Velja skal **Ný skilaboð**. Listi yfir valkosti skilaboða opnast.
  - Velja skal **Búa til: SMS** ef ætlunin er að búa til textaboð.
  - Velja skal **Búa til: Margmiðlunarboð** ef ætlunin er að senda margmiðlunarboð (MMS).
  - Velja skal **Búa til: Tölvupóst** til að senda tölvupóst. Ef tölvupóstfang hefur ekki verið sett upp er notandinn beðinn um það.
- 2 Stutt er á  til að velja einn eða fleiri viðtakendur úr skránni Tengiliðir. Einnig er hægt að slá inn símanúmer eða tölvupóstfang viðtakandans. Með því að styðja á  er bætt við semikomu (:) sem aðskilur hvern viðtakanda frá öðrum.
- 3 Stutt er á  til að fara í svæði skilaboðanna.
- 4 Skilaboðin eru skrifuð.



 **Ábending!** Hægt er að byrja að búa til skilaboð úr öllum forritum sem hafa valmöguleikann **Senda**. Velja skal þá skrá (mynd, texta) sem á að bæta við skilaboðin **Valkostir**→ **Senda**.

 **Ábending!** Skrunað er að tengilið og stutt á  til að merkja hann. Hægt er að merkja marga viðtakendur í einu.

Valkostir í SMS-ritlinum:  
**Senda, Bæta inn viðtak,**  
**Bæta í, Viðhengi**  
 (tölvupóstur), **Skoða skb.**  
**fyrst (MMS), Hlutir**  
 (MMS), **Fjarlægja (MMS),**  
**Eyða, Upplýs. um**  
**skilaboð, Sendikostir,**  
**Hjálp, og Hætta.**






Mynd 14  
 Margmiðlunarboð  
 búin til.

- Til að bæta mynd við textaboð skal velja **Valkostir**→ **Bæta í**→ **Mynd**.  
 **Til athugunar:** Tækið styður sendingu textaboða umfram venjuleg 160 stafa mörk. Ef boðin fara yfir 160 stafi verða þau send sem tvenn boð eða fleiri og kunna þá að kosta meira. Í fletstíkkunni má sjá lengdarvísi skilaboða sem telur afturábak frá 160. Til dæmis þýðir 10 (2) að enn megi bæta við 10 stöfum þannig að textinn verði sendur sem tvenn boð. Athygli skal vakin á því að sumir stafir kunna að taka meira pláss en aðrir.
- Til að bæta miðlunarhlut við margmiðlunarboð skal velja **Valkostir**→ **Bæta inn**→ **Mynd, Hljóðinnskot, Myndinnskot** eða **Skjalasniði**. Þegar hljóði hefur verið bætt við boð sést  teiknið í upplýsingaröndinni. Margmiðlunarboð geta aðeins innihaldið eina mynd og eitt hljóðinnskot.



**Ábending!** Sjálfgefin stilling er **Stærð myndar: Stór** (fer eftir netkerfi). Þegar margmiðlunarboð eru send á tölvupóstfang eða í tæki sem styður móttöku stórra mynda ætti að nota stærri myndstærð. Ef ekki er vitað hvort móttökutækið eða simkerfið styður sendingar stórra skráa er mælt með því að nota smáar myndir og hljóðinnskot sem eru innan við 15 sekúndur að lengd. Til að breyta stillingunni er valið **Valkostir**→ **Sendikostir**→ **Stærð myndar** þegar margmiðlunarboð eru búin til.

Ef valið er **Bæta inn**→ **Nýju hljóðinnskoti**, opnast Upptökutæki og hægt er að taka upp nýtt hljóð. Stutt er á **Í lagi** og nýja hljóðið vistast sjálfkrafa ásamt því sem afrit af því er sett inn í skilaboðin. Valið er **Valkostir**→ **Skoða skb. fyrst** til að sjá hvernig margmiðlunarboðin munu líta út.

- Til að bæta viðhengi við tölvupóst skal velja **Valkostir**→ **Bæta í**→ **Mynd, Hljóðinnskoti, Myndinnskot** eða **Punkti**. Tölvupóstviðhengi eru auðkennd með  í upplýsingaröndinni.
- 5 Til að senda skilaboðin skal styðja á **Valkostir**→ **Senda** eða .
-  **Til athugunar:** Tölvupóstboð eru sett sjálfkrafa í Úthólf áður en þau eru send. Ef sending þeirra mistekst eru tölvupóstboðin áfram í Úthólfina þar sem þau hafa stöðuna **Mistókst**.

## Nauðsynlegar stillingar fyrir margmiðlunarboð

Hægt er að fá stillingarnar í textaþóðum frá símafyrirtækinu eða þjónustuveitunni. Sjá Móttaka táknamynda, tóna, viðskiptakorta, dagbókarfærslna og stillinga, bls. 62.

Upplýsingar um framboð og áskrift að gagnþjónustu má fá hjá símafyrirtæki eða þjónustuveitu. Fylgja skal leiðbeiningum þjónustuveitu.

### Stillingarnar færðar inn handvirkt:

- 1 Farið er í **Verkfæri**→ **Stillingar**→ **Samband**→ **Aðgangsstaðir** og skilgreina stillingarnar fyrir aðgangsstað margmiðlunarboða. Sjá Tengistillingar, bls. 38.
- 2 Farið er í **Skilaboð**→ **Valkostir**→ **Stillingar**→ **Margmiðlunarboð**. Opna skal **Aðg.staður í notkun** og velja aðgangsstaðinn sem var myndaður sem aðaltenging. Sjá einnig Stillingar fyrir margmiðlunarboð, bls. 68.



## Nauðsynlegar stillingar tölvupósts

Áður en hægt er að senda, taka á móti, sækja, svara og framsenda tölvupóst verður að:

- Skilgreina á réttan hátt aðgangsstað internets (IAP). Sjá Tengistillingar, bls. 38.
- Skilgreina verður stillingar tölvupósts á réttan hátt. Sjá Stillingar fyrir tölvupóst, bls. 70. Nauðsynlegt er að hafa aðskilið tölvupóstfang. Fara skal eftir leiðbeiningunum frá ytra pósthólfinu og Internet-þjónustuveitunni.



## Innhólf – móttaka skilaboða

Þegar skilaboð eru móttækin birtist teiknið  og textinn **1 ný skilaboð** í biðham. Stutt er á **Sýna** til að opna skilaboðin. Skilaboð í Innhólfi eru opnuð með því að skrúna að þeim og styðja á .





**Ábending!** Þú getur tario á síðuna <http://support.n-gage.com> til að panta stillingar fyrir WAP, MMS, tölvupóst og internetaðgangsstaði leikjatölvunnar. Tenglar á N-Gage vefsíður á hinum ýmsu tungumálum má nálgast á <http://www.n-gage.com/select.html>.





**Ábending!** Til að senda skrár sem ekki eru hljóð eða minnispointar sem viðhengi er viðkomandi forrit opnað og valið **Senda**→ **Með tölvupósti**, ef sá möguleiki er til staðar.

**Teikn innhólf:**

Þegar ólesin skilaboð eru í  
Innhólfinu breytist teiknið  
í .


 ólesin textaboð,

 ólesin  
margmiðlunarboð, og

 gögn sem eru  
móttækin um Bluetooth.

Valkostir í Hlutaskjá:





**Opna, Vista, Senda, Hjálp,**  
og **Hætta**.

 **Ábending!** Ef vCard-  
skrá með viðhengdri mynd  
berst er hún einnig vistuð í  
Tengiliðum.

## Móttaka margmiðlunarhluta




**Mikilvægt:** Hlutir í margmiðlunarboðum geta innihaldið veirur eða á annan hátt  
reynst tækinu eða tölvunni varasamir. Aldrei skal opna viðhengi ef ekki er fullvist að  
treysta megi sendandanum.

Þegar margmiðlunarboð eru opnuð () er á sama tíma hægt að sjá mynd, lesa skilaboð  
og heyra hljóð í hátalaranum ( sést ef boðin innihalda hljóð). Meðan hljóð er spilað er  
hægt að styðja á  eða  til að auka eða minnka hljóðstyrkinn. Til að taka hljóðið af  
er stutt á **Hætta**. Til að hlusta aftur á hljóð er valið **Valkostir**→ **Spila hljóðinnskot**.

Til að sjá hvaða hluti margmiðlunarboð innihalda eru boðin opnuð og valið **Valkostir**→  
**Hlutir**. Hægt er að vista margmiðlunarskrá hluta í leikjatölvunni eða senda hana í samhæft  
tæki, t.d. um Bluetooth.

Höfundarréttarvörn getur komið í veg fyrir afritun, breytingar, flutning eða framsendingu  
ákveðinna mynda, hringitóna og annars efnis.

## Móttaka táknmynda, tóna, viðskiptakorta, dagbókarfærslna og stillinga

Leikjatölvan getur tekið við margs konar textaboðum sem innihalda gögn () einnig  
kölluð OTA-skilaboð (Over-The-Air):

- **Skilaboð m. teikningu** - Til að vista myndina ef ætlunin er að nota hana síðar í **Önnur  
forrit**→ **Myndir**→ **Myndskilab.**, skal velja **Valkostir**→ **Vista mynd**.
- **Nafnspjald** - Til að vista upplýsingar tengiliðarins skal velja **Valkostir**→ **Vista  
nafnspjald**.



**Til athugunar:** Vottorð eða hljóðskrár sem fylgja viðskiptakortum vistast ekki.

- **Hringitónn** - Til að vista hringitóninn í Tónsmið skal velja **Valkostir**→ **Vista**.
- **Táknmynd rekanda** - Til að táknmyndin sjáist í biðham í stað auðkennis  
símafyrirtækisins skal velja **Valkostir**→ **Vista**.

- **Dagbókaratriði** – Til að vista boðið skal velja **Valkostir**→ **Vista í dagbók**.
- **Vefskilaboð** – Til að vista bókamerkið í lista Bókamerkja í Vef skal velja **Valkostir**→ **Vista í bókamerki**. Ef skilaboð innihalda bæði stillingar aðgangsstaða og bókamerki sem ætlunin er að vista, skal velja **Valkostir**→ **Vista alla**.
- **Tilkynning um tölvupóst** – Segir til um það hversu mörg ný tölvupóstboð eru í ytra pósthólfinu. Í ítarlegri tilkynningum má e.t.v. finna meiri upplýsingar.
- Auk þess er hægt að taka við þjónustunúmeri textaboða, númeri talhólfs, stillingum sniða fyrir ytri samstillingu, stillingum aðgangsstaða fyrir Vef-forritið, margmiðlunarboð eða tölvupóst, innskráningarstillingum aðgangsstaða eða stillingum tölvupósts.

## Móttaka þjónustuboða

Þjónustuboð (📧) eru tilkynningar, t.d. fréttatilkynningar, sem geta innihaldið textaboð eða tengla. Nánari upplýsingar um framboð og áskrift fást hjá þjónustuveitunni.



## Mínar möppur

Undir Mínar möppur er hægt að raða skilaboðum í möppur, búa til nýjar möppur og endurnefna og eyða möppum. Valið er **Valkostir**→ **Færa í möppu**, **Ný mappa**, eða **Endurskíra möppu**.



## Pósthólf

Ef notandi velur **Pósthólf** án þess að hann hafi áður sett upp pósthólf er hann beðinn um að gera það. Sjá [Nauðsynlegar stillingar tölvupósts](#), bls. 61. Þegar nýtt pósthólf er búið til kemur heitið sem því er gefið í stað **Pósthólf** í aðalýfirliti Skilaboða. Hægt er að hafa nokkur pósthólf (að hámarki sex).



**Ábending!** Hægt er að nota texta í Möppu skjalasniða til að þurfa ekki að endurskrifa boð sem eru send oft.



Mynd 15 Pósthólf með mismunandi teikn um stöðu.



**Ábending!** Hægt er að nota PC Suite for Nokia N-Gage QD á samhfæri tölvu til að skilgreina stillingar aðgangsstaða og pósthólfa. Sjá geisladiskinn sem fylgir með vörunni.

## Pósthólfíð opnað

Þegar pósthólfíð er opnað er hægt að velja á milli þess að skoða póst sem áður hefur verið sóttur án tengingar og þess að tengjast póstmóðaranum.

Þegar skrunað er að pósthólfinu og stutt er á , birtir leikjatölvan boð þar sem notandinn er spurður hvort hann vilji **Tengjast pósthólfi**?


- Stutt er á **Já** til að tengjast pósthólfinu og sækja þannig ný tölvupóstboð eða skilaboð. Þegar skilaboð eru skoðuð á neti er notandinn sí tengdur við ytra pósthólfíð með gagnasendingu eða GPRS-tengingu. Sjá einnig [Mikilvægir vísar í biðham](#), bls. 22 og [Tengistillingar](#), bls. 38.
- Velja skal **Nei** til að skoða tölvupóst sem áður hefur verið sóttur án þess að tengjast. Þegar tölvupóstur er skoðaður án tengingar er leikjatölvan ekki tengd ytra pósthólfinu.

## Tölvupóstboð sótt úr pósthólfinu


- Til að tengjast ytra pósthólfi skal velja **Valkostir** → **Tengja**.



**Mikilvægt:** Tölvupóstboð geta innihaldið veirur eða á annan hátt reynst tækinu eða tölvunni varasöm. Aldrei skal opna viðhengi ef ekki er fullvist að treysta megi sendandanum.

- 1 Þegar tenging við ytra pósthólf er virk, er valið **Valkostir** → **Sækja tölvupóst** →
  - **Nýjan** - til að sækja öll ný tölvupóstboð og flytja þau yfir í leikjatölvuna.
  - **Valinn** - til að sækja aðeins valin (merkt) tölvupóstboð.
  - **Allan** - til að sækja öll skilaboð í pósthólfinu.
 Til að hætta við að sækja boð skal styðja á **Hætta við**.
- 2 Þegar skilaboðin hafa verið sótt getur notandinn skoðað þau á meðan hann er ennþá tengdur. Einnig er hægt að velja **Valkostir** → **Aftengja** til að slíta tengingunni og skoða tölvupóstboðin án tengingar.
- 3 Til að opna tölvupóstboð er stut á . Ef tölvupóstboðin hafa ekki verið sótt (ör teiknsins beinist út) og notandinn er ennþá ótengdur er hann spurður hvort hann vilji sækja boðin úr pósthólfinu.



- Til að skoða viðhengi tölvupósts þarf að opna skilaboð sem hafa táknið um að viðhengi fylgi þeim  og velja **Valkostir** → **Viðhengi**. Ef táknið viðhengisins er dökkt hefur viðhengið ekki verið sótt og velja þarf **Valkostir** → **Sækja**. Í skjánum Viðhengi er hægt að sækja, opna og vista viðhengi. Einnig er hægt að senda viðhengi um Bluetooth.



**Ábending!** Ef pósthólfíð styðst við IMAP 4-samskiptareglur getur notandinn valið að sækja eingöngu fyrirsagnir, eingöngu skilaboð eða bæði skilaboð og viðhengi. Ef pósthólfíð styðst við POP3-samskiptareglur er aðeins hægt að velja um að sækja fyrirsagnir eða skilaboð og viðhengi. Sjá [Stillingar fyrir tölvupóst](#), bls. 70.

## Tölvupósti eytt

- Til að eyða innihaldi tölvupósts úr leikjatölvunni, án þess þó að eyða því úr ytra pósthólfi, þarf að velja **Valkostir** → **Eyða** → **Tæki eingöngu**.




**Til athugunar:** Leikjatölvun speglar póstfyrirsagnirnar í ytra pósthólfinu. Þannig er fyrirsögnin áfram í leikjatölvunni þó svo að innihaldi skilaboðanna sé eytt. Ef einnig á að fjarlægja fyrirsögnina þarf fyrst að eyða tölvupóstinum úr ytra pósthólfinu og síðan þarf að tengja leikjatölvuna aftur við ytra pósthólfíð til að uppfæra stöðuna.


- Til að eyða tölvupósti bæði úr leikjatölvunni og ytra pósthólfinu: Velja skal **Valkostir** → **Eyða** → **Tæki og miðlara**.





**Til athugunar:** Ef notandinn er ekki tengdur er tölvupóstinum fyrst eytt úr leikjatölvunni. Honum er svo sjálfkrafa eytt úr ytra pósthólfinu við næstu tengingu. Ef notaðar eru POP3-samskiptareglur eru skilaboð sem eru merkt þannig að þeim skuli eyða ekki fjarlægð fyrir en tengingunni við pósthólfíð er lokað.


- Til að hætta við að eyða tölvupósti bæði af leikjatölvunni og miðlaranum er skrúnað að tölvupósti sem hefur verið merktur þannig að honum skuli eytt við næstu tengingu () og valið **Valkostir** → **Afturkalla**.


## Teikn um stöðu tölvupósts:

 - nýr tölvupóstur (í tengdum eða ótengdum ham), innihaldið hefur ekki verið flutt úr pósthólfinu og yfir í leikjatölvuna (örin bendir út).

 nýr tölvupóstur, efnið hefur verið flutt úr pósthólfinu og yfir í leikjatölvuna (örin bendir inn).

 tölvupóstboð sem hafa verið lesin.

 þeim póstfyrirsögnum sem hafa verið lesnar hefur verið eytt úr leikjatölvunni ásamt efni boðanna.

 **Ábending!** Til að atriða tölvupóst úr ytra pósthólfinu og í möppu undir Mínar möppur skal velja **Valkostir** → **Afrita í möppu**. Velja skal möppu af listanum og styðja á **Í lagi**.

## Tenging rofin við pósthólfíð

Til að ljúka gagnasendingu eða GPRS-tengingu við ytra pósthólfíð skal velja **Valkostir**→**Aftengja** á meðan notandinn er tengdur. Sjá einnig Mikilvægir vísar í biðham, bls. 22.

### Tölvupóstboð skoðuð án tengingar

Þegar **Pósthólf** er opnað næst og notandinn vill skoða og lesa tölvupóstboðin án tengingar þarf að svara **Nei** við spurningunni **Tengjast pósthólfí?** Hægt er lesa póstfyrirsagnir sem áður hafa verið sóttar og/eða sótt skilaboð. Einnig er hægt að velja að skrifa, svara eða framsenda tölvupóst sem er sendur þegar notandinn tengist næst við pósthólfíð.



**Dæmi:** Skilaboð eru t.d. sett í Úthólf þegar leikjatölvan er utan þjónustuvæðis. Einnig er hægt að velja þann möguleika að tölvupóstboð verði send næst þegar tengst er við ytra pósthólfíð.

## Úthólf – Skilaboð sem bíða sendingar

Staða skilaboða í Úthólf: **Sendir, í bið / í biðröð, Senda aftur kl.** (tími) – Leikjatölvan reynir aftur að senda boðin þegar tíminn er liðinn. Stutt er á **Senda** til að reyna að senda boðin strax aftur. **Seinkað** – Hægt er að stilla skjöl á „bið“ á meðan þau eru í Úthólf. Skrúnað er að boðum sem verið er að senda og valið **Valkostir**→**Seinka sendingu**. **Mistókst** – Hámarksfjöldi tilrauna til að senda boð hefur verið náð. Sending mistókst. Ef reynt var að senda textaboð skal opna skilaboðin og kanna hvort valkostir sendingar séu réttir.

## Skilaboð á SIM-korti skoðuð

Áður en hægt er að skoða SIM-skilaboð þarf að afrita þau í möppu í leikjatölvunni.

- 1 Á aðalskjá skilaboða er valið **Valkostir**→**SIM-skilaboð**.
- 2 Velja skal **Valkostir**→**Merkja/afmerkja**→**Merkja** eða **Merkja allt** til að merkja skilaboð.
- 3 Valið er **Valkostir**→**Afrita**. Listi yfir möppur opnast.
- 4 Mappa er valin og stutt er á **Í lagi**. Farið er í möppuna til að skoða skilaboðin.



## Endurvarpi (sérþjónusta)

Mögulega er hægt að taka á móti boðum um mismunandi efni frá þjónustuveitunni, til dæmis um veður og umferð. Til að fá upplýsingar um tiltæk efni og tengd efnisnúmer skal hafa samband við þjónustuveitu. Á aðalskjá skilaboða er valið **Valkostir**→ **Upplýs. frá endurvarpa**. Á aðalskjánum er hægt að sjá stöðu efnis, efnisnúmer, heiti, ásamt því hvort efni hafi verið merkt (🚩) til eftirfylgni.



**Til athugunar:** GPRS-tenging gæti hindrað móttöku skilaboða frá endurvarpa. Til að fá upplýsingar um réttar GPRS-stillingar skal hafa samband við símafyrirtækið. Sjá Tengistillingar, bls. 38.



## Þjónustuskipun ritill

Velja skal **Skilaboð**→ **Valkostir**→ **Þjónustuskipun**. Hægt er að slá inn og senda þjónustubeiðni (einnig kallaðar USSD-skipanir) til þjónustuveitunnar, s.s. skipanir um að virkja netþjónustu.

## Stillingar skilaboða

### Stillingar fyrir textaboð

Farið er í **Skilaboð**→ **Valkostir**→ **Stillingar**→ **SMS**.

- **Skilaboðamiðstöðvar** – Birtir lista yfir allar skilaboðastöðvar textaboða sem hafa verið skilgreindar. Sjá Nýrri skilaboðastöð bætt við, bls. 68.
- **Skb.miðstöð í notkun** – Valið er hvaða skilaboðastöð er notuð til að senda og taka á móti textaboðum.
- **Fá tilkynningu** (Netþjónusta) – Til að fara fram á að netkerfið sendi skilatilkynningar þegar textaboð eru send. Þegar það er stillt á **Nei**, sést aðeins staðan **Send** í notkunarskránni. Sjá bls. 30.

Valkostir endurvarpa:

**Opna, Gerast áskrifandi / Hætta í áskrift, Sérmerkja / Fjarl. sérmerkingu, Efni, Stillingar, Hjálp, og Hætta.**

Valkostir þegar stillingum er breytt fyrir skilaboðastöð textaboða: **Ný skilab.miðstöð, Breyta, Eyða, Hjálp, og Hætta.**



**Dæmi:** Ef GPRS er notað í aðaltengingu er æskilegt að velja GSM-gagnasendingu í varatengingu. Þannig getur notandinn sent og tekið við margmiðlunarboðum þó svo ekkert netkerfi sem styður GPRS sé til staðar. Hafa skal samband við símafyrirtækið eða þjónustuveituna til að fá frekari upplýsingar. Sjá Um gagnatengingar og aðgangsstaði, bls. 38.

- **Gildistími skilaboða** – Ef ekki næst í viðtakanda skilaboðanna innan ákveðins tíma er boðunum eytt úr skilaboðastöð textaboða. Athugið að nauðsynlegt er að símafyrirtækið styðji þessa þjónustu. **Hámarks tími** er hámarkstíminn sem er leyfður í netkerfinu.
- **Skilaboð send sem** – Ekki ætti að breyta þessum valmöguleika nema öruggt sé að skilaboðastöðin geti breytt textaboðum í önnur snið. Hafa skal samband við símafyrirtækið.
- **Æskileg tenging** – Hægt er að senda textaboð um venjulegt GSM-netkerfi, eða um GPRS ef netkerfið styður það. Sjá GPRS, bls. 42.
- **Svar um sömu miðst.** (Sérþjónusta) – Velja skal **Já**, ef ætlunin er að svara skilaboðum um númer sömu skilaboðastöðvar textaboða.

### Nýrri skilaboðastöð bætt við

- 1 Opna skal **Skilaboðamiðstöðvar** og velja **Valkostir**→ **Ný skilab.miðstöð**.
- 2 Stutt er á , nafn þjónustustöðvarinnar er skrifað og stutt er á **Í lagi**.
- 3 Stutt er á , síðan á og númer skilaboðastöðvar textaboðanna er ritað. Þjónustuveitan lætur númerið í té.
- 4 Stutt er á **Í lagi**.
- 5 Til að nýju stillingarnar verði virkar er farið aftur á skjá stillinga. Skrunað er að **Skb.miðstöð í notkun**, stutt á og nýja þjónustustöðin valin.

## Stillingar fyrir margmiðlunarboð

Farið er í **Skilaboð**→ **Valkostir**→ **Stillingar**→ **Margmiðlunarboð**.

- **Aðg.staður í notkun (Þarf að skilgr.)** – Velja skal hvaða aðgangsstaður er notaður sem aðaltenging fyrir skilaboðastöð margmiðlunarboða. Sjá Nauðsynlegar stillingar fyrir margmiðlunarboð, bls. 61.



**Til athugunar:** Ef stillingar margmiðlunarboða berast í textaboðum eru þær sjálfkrafa notaðar fyrir aðaltengingu ef skilaboðin eru vistuð. Sjá Móttaka táknmynda, tóna, viðskiptakorta, dagbókarfærslna og stillinga, bls. 62.

- **Varatenging** – Valið er hvaða aðgangsstaður er notaður sem varatenging fyrir skilaboðastöð margmiðlunarboða.



**Til athugunar:** Bæði **Aðg.staður í notkun** og **Varatenging** verða að hafa sömu **Heimasíða** stillingar og sem vísa í sömu skilaboðastöð margmiðlunarboða. Aðeins gagnatengingin er önnur.

- **Móttaka margm.**

Sjálfgefnar stillingar þjónustumiðstöðvar margmiðlunarboða eru vanalega virkar.



**Til athugunar:** Þegar notandinn er utan heimanetkerfis getur sending og móttaka margmiðlunarboða kostað meira en ella. Ef stillingin **Eing. í heimaneti** eða **Alltaf virk** hefur verið valin getur leikjätölván komið á gagnasendingu eða GPRS-tengingu án vitundar notandans.

Valið er **Eing. í heimaneti** ef aðeins á að taka við margmiðlunarboðum á heimaneti. Móttaka margmiðlunarboða er þá óvirk þegar farið er út fyrir heimanetið. Velja skal **Alltaf virk** ef móttaka margmiðlunarboða á alltaf að vera virk. Velja skal **Óvirk** til að taka aldrei við margmiðlunarboðum eða auglýsingum.

- **Þegar boð berast** – Valið er:

**Sækja strax** – ef leikjätölván á að sækja margmiðlunarboð um leið og þau berast. Þau skilaboð sem hafa stöðuna Seinkað eru einnig sótt.

**Sækja síðar** – ef ætlunin er að skilaboðastöð margmiðlunarboða visti þau skilaboð sem sækja á síðar. Til að sækja skilaboðin síðar skal stilla **Þegar boð berast á Sækja strax**.

**Hafna skilaboðum** – ef hafna á margmiðlunarboðum. Skilaboðastöð margmiðlunarboða eyðir þá boðunum.

- **Leyfa nafnl. skilaboð** – Velja skal **Nei**, ef hafna á skilaboðum sem koma frá ókunnum sendendum.
- **Fá auglýsingar** – Til að skilgreina hvort leyfa eigi auglýsingar í margmiðlunarboðum eða ekki.
- **Tilkynning um skil** (Sérþjónusta) – Stilla þarf á **Já**, ef staða sendra boða á að sjást í notkunarskrá.



**Til athugunar:** Ekki er víst að hægt sé að fá skilatilkygningar um margmiðlunarboð sem send eru á tölvupóstfang.

- **Neita sendingu tilk.** – Velja skal **Já**, ef leikjatölvan á ekki að senda skilatilkygningu um móttækin margmiðlunarboð.
- **Gildistími skilaboða** – Ef ekki næst í viðtakanda skilaboðanna innan ákveðins tíma er boðunum eytt úr skilaboðastöð margmiðlunarboða. Athugið að nauðsynlegt er að símafyrirtækið styðji þessa þjónustu. **Hámarks tími** er hámarkstíminn sem er leyfður í netkerfinu.
- **Stærð myndar** – Til að skilgreina stærð myndar í margmiðlunarboðum. Valkostirnir eru: **Lítill** (að hámarki 160\*120 dýlar) og **Stór** (að hámarki 640\*480 dýlar).
- **Sjálfgefinn hátalari** – Velja skal **Hátalari** eða **Símtól**, til að spila hljóð margmiðlunarboða í hátalara eða heyrnartólum. Sjá Hátalari, bls. 26.

## Stillingar fyrir tölvupóst

Farið er í **Skilaboð** → **Valkostir** → **Stillingar** → **Tölvupóstur** og valið:

**Pósthólf í notkun** til að velja það pósthólf sem á að nota fyrir sendan póst.

**Pósthólf** til að opna lista yfir þau pósthólf sem hafa verið skilgreind. Ef engin pósthólf hafa verið skilgreind er beðið um að það sé gert. Velja þarf pósthólf til að breyta stillingunum:

- **Nafn pósthólfs** – Skrifa skal lýsandi heiti fyrir pósthólfið.
- **Aðg.staður í notkun (Þarf að skilgr.)** – Til að velja aðgangsstað internets fyrir pósthólfið. Sjá Tengistillingar, bls. 38.
- **Tölvupóstfang mitt (Þarf að skilgr.)** – Skrifa skal tölvupóstfangið sem þjónustuveitan hefur látið í té. Öll svör við skilaboðum eru send á það netfang.
- **Miðlari f. sendan póst: (Þarf að skilgr.)** – Skrifa skal IP-númer eða heiti miðlara þeirrar tölvu sem sendir tölvupóstinn.
- **Senda skilaboð** – Til að skilgreina hvernig tölvupóstur er sendur úr leikjatölvunni. **Strax** – Tækið kemur á tengingu við pósthólfið eftir að **Senda** er valið. Í **næstu tengingu** – Tölvupóstur er sendur þegar notandinn tengist næst við ytra pósthólfið.

Valkostir þegar tölvupóststillingum er breytt: **Breyta**, **Nýtt pósthólf**, **Eyða**, **Hjálp**, og **Hætta**.

- **Afrit til sendanda** – Velja skal **Já** til að vista afrit af tölvupóstinum í ytra pósthólfi og á netfanginu sem hefur verið skilgreint í **Tölvupóstfang mitt**.
- **Nota undirskrift** – Velja skal **Já** til að setja undirskrift í tölvupóstboð og til að skrifa eða breyta undirskriftartexta.
- **Notandanafn** – Skrifa skal notandanafnið sem þjónustuveitan hefur látið í té.
- **Lykilorð** – Skrifa skal lykilorð. Ef reiturinn er ekki fylltur út er beðið um lykilorðið þegar notandinn reynir að tengjast ytra pósthólfinu.
- **Miðlari f. móttæk. pósti: (Þarf að skilgr.)** – IP-númer eða nafn miðlara sem tekur við tölvupósti notanda.
- **Tegund pósthólfs** – Skilgreinir þær samskiptareglur ytra pósthólfs sem þjónustuveitan mælir með. Valkostirnir eru **POP3** og **IMAP4**. Aðeins er hægt að velja þessa stillingu einu sinni og ekki er hægt að breyta henni ef stillingar pósthólfsins hafa verið vistaðar eða þeim lokað. Ef POP3-samskiptareglur eru notaðar eru tölvupóstboðin ekki uppfærð sjálfkrafa þegar notandinn er nettengdur. Til að sjá nýjustu tölvupóstboðin þarf notandinn fyrst að aftengjast og svo að tengjast aftur við pósthólfið.
- **Öryggi** – Notað með POP3, IMAP4, og SMTP-samskiptareglum til að tryggja öryggi tengingarinnar við ytra pósthólfið.
- **Örug APOP-innskr.** (sést ekki ef IMAP4 er valið fyrir **Tegund pósthólfs**;) – Notað með POP3-samskiptareglunum til að dulkóða sendingar lykilorða til ytri tölvupóstmiðlans.
- **Sækja viðhengi** (birtist ekki ef POP3-samskiptareglur eru valdar) – Til að taka við tölvupósti með eða án viðhengja.
- **Sækja hause** – Til að takmarka fjölda fyrirsagna sem leikjatölvan sækir. Valmöguleikarnir eru **Alla** og **Notandi skilgr.** (aðeins er hægt að nota þessa valmöguleika með IMAP4-samskiptareglunum).

## Stillingar þjónustuboða

Farið er í **Skilaboð** → **Valkostir** → **Stillingar** → **Þjónustuskilaboð**. Valið er hvort heimila á móttöku þjónustuboða eða ekki. **Þarf aðgangskort** – Valið ef heimila á móttöku þjónustuboða frá viðurkenndum aðilum.

## Stillingar fyrir endurvarpa (sérþjónusta)

Þjónustuveitan gefur upplýsingar um þau efni sem eru í boði og tengd efnisnúmer. Þá er farið í **Skilaboð**→ **Valkostir**→ **Stillingar**→ **Uppl. frá endurvarpa** til að breyta stillingunum.

- **Móttaka** - **Virkt** eða **Óvirkt**.
- **Tungumál** - Öll heimilar móttöku skilaboða frá endurvarpa á öllum studdum tungumálum. **Valin** gerir notanda kleift að velja á hvaða tungumálum hann kys að fá skilaboð frá endurvarpa. Ef tungumálið sem leitað er að finnst ekki er valið **Önnur**.
- **Greina nýtt efni** - Ef notandi fær skilaboð sem ekki tilheyrir neinum þekktum efnissviðum heimilar **Greina nýtt efni**→ **Virkt** honum að vista efnisnúmerið sjálfkrafa. Efnisnúmerið er vistað á efnislistanum og er sýnt án heitis. Valið er **Óvirkt** til að vista ekki ný efnisnúmer sjálfkrafa.


## Stillingar fyrir möppuna Annað

Farið er í **Skilaboð** og valið **Valkostir**→ **Stillingar**→ **Annað**.


- **Vista send skilaboð** - Valið er hvort vista eigi afrit allra textaboða, margmiðlunarboða, eða tölvupósts sem notandinn hefur sent í möppuna Sendir hlutir.
- **Fj. vistaðra skilab.** - Skilgreinir hversu mörg send boð vistast í möppunni Sendir hlutir í einu. Sjálfgefnu mörkin eru 20 skilaboð. Þegar þeim mörkum er náð er elstu skilaboðunum eytt.





Til að stilla og sérsníða hringitónana fyrir mismundandi viðburði, umhverfi, eða viðmælendahópa, skal styðja á  og velja **Verkfæri**→ **Snið**. Valið snið sést efst á skjánum í biðham. Ef sniðið Almennt er í notkun sést aðeins núverandi dagsetning.

## Sniðinu breytt

- 1 Stutt er á  og valið **Verkfæri**→ **Snið**. Þá opnast listi yfir snið.
- 2 Í sniðalistanum er fyrst skrunað að sniði og valið **Valkostir**→ **Gera virkt**.



**Til athugunar:** Innhringingar framkalla hringitón ef þær eru stilltar á að hringja í sniðstillingunum.


**Sniðið Ótengt** – gerir það kleift að nota leikjatölvuna án þess að tengjast þráðlaus GSM-netkerfinu.

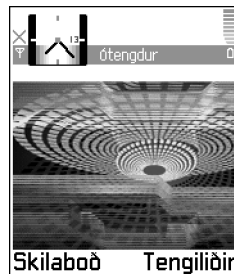


**Viðvörðun:** Í utannets-sniði er alls ekki hægt að hringja úr (eða svara) símanum, ekki heldur neyðarsímtöl, né nota aðrar aðgerðir sem þurfa stuðning símkerfis. Eigi að hringja verður fyrst að virkja símaaðgerðina með því að skipta um snið. Ef tækinu hefur verið læst þarf að færa inn læsingarnúmer áður en hægt er að gera símaaðgerðina virka og hringja neyðarsímtöl.




**Viðvörðun:** Það verður að vera kveikt á tækinu svo hægt sé að nota utannets-sniðið. Ekki má kveikja á tækinu á stöðum þar sem notkun þráðlausra síma er bönnuð eða þar sem hún kann að valda truflun eða hættu.

Þegar sniðið Ótengt er virkjað endurræstist leikjatölvun og slökkt er á GSM-tengingunni eins og sést á  í sendingarstyrksvísinum. Sjá mynd 16. Lokað er á öll þráðlaus GSM-símamerki til og frá tækinu.



Mynd 16 Ótengt snið er virkt.



**Flýtvísun:** Til að skipta um snið er stutt á  í biðham. Fyrst er skrunað að sniðinu sem á að virkja og svo er stutt á **Í** lagi.





**Ábending!** Þegar skrunað er um hringitónalistann er hægt að stöðva á tóni og hlusta á hann áður en endanlegur tónn er valinn. Stutt er á hvaða takka sem er til að slökkva á hljóðinu.



**Ábending!** Hægt er að breyta hringitönunum á tveimur stöðum: Undir Snið eða Tengiliðir. Sjá Tengja hringitón við spjald tengiliðar eða hóp, bls. 49.

Til að slökkva á sniðinu Ótengt skal fyrst velja eitthvað annað snið og þá **Valkostir**→ **Gera virkt**. Stutt er á **Já**. Leikjatölvan endurræstist og þráðlausar GSM-sendingar eru aftur gerðar virkar (ef fullnægjandi sendistyrkur er fyrir hendi). Ef slökkt var á Bluetooth við það að farið var í sniðið Ótengt þarf að endurvirkja Bluetooth handvirkt. Sjá Bluetooth-stillingar, bls. 91.







## Sniðum breytt

- 1 Til að breyta sniði er skrunað að sniðinu í sniðalistanum og valið **Valkostir**→ **Sérsniða**. Listi yfir stillingar sniða opnast.
- 2 Skrunað er að þeirri stillingu sem ætlunin er að breyta og stutt er á  til að opna valkostina:
  - **Hringitónn** – Hægt er að velja hringitón af listanum til að nota fyrir símtöl. Hringitónar sem eru geymdir á minniskorti hafa  tákníð við heiti tónsins.
  - **Viðv. um innhringingu** – Þegar **Styrkur eykst** er valið byrjar hljóðstyrkurinn á fyrsta stigi og hækkar stig af stigi þar til efsta stigi er náð.
  - **Hljóðst. hringingar** – Til að stilla hljóðstyrk hringitóna og viðvörunartóna fyrir skilaboð.
  - **Viðvörunart. f. skilab.** – Til að stilla viðvörunartóna fyrir skilaboð.
  - **Varar við með titringi** – Til að láta leikjatölvuna titra þegar hringt er og þegar skilaboð berast.
  - **Takktónar** – Til að stilla hljóðstyrk takktóna.
  - **Aðvörunartónar** – Leikjatölvan gefur frá sér viðvörunartón, til dæmis þegar rafhlaðan er við það að tæmast.
  - **Gera viðvart um** – Til að leikjatölvan gefi aðeins frá sér hringingu þegar hringt er í þig úr símanúmeri aðila í ákveðnum tengiliðahópi. Engin hringing heyrir þegar fólk utan hópsins hringir. Valkostirnir eru **Allar hringingar** / (listi yfir tengiliðahópa, ef þú hefur búið þá til). Sjá Hópar tengiliða búnir til, bls. 51.
  - **Nafn sniðs** – Til að endurnefna snið. Sniðin Almennt, N-Gage og Ótengt er hins vegar ekki hægt að endurnefna.



# Dagbók og Minnislisti



## Dagbókaratriði búin til

- 1 Stutt er á  og valið **Dagbók**.
- 2 Valið er **Valkostir** → **Nýtt atriði** og valið:
  - **Fundur** til að minna á bókaðan tíma með tiltekinni dagsetningu og tíma.
  - **Minnisatriði** til að skrá almenna færslu á dag.
  - **Afmæli** til að minna á afmælisdaga eða aðra merkisdaga. Afmælisdagafærslur eru endurteknar árlega.
- 3 Fært er inn í reitina:  er notaður til að fara á milli reita.  
**Viðvörðun** - Valið er **Virk** og stutt á  til að fylla inn í reitina **Tími viðvörðunar** og **Dagur viðvörðunar**. Viðvörðunin er sýnd með  á Dagsskjánum. **Viðvörðun í dagbók stöðvuð** - Stutt er á **Slökkva** til að stöðva viðvörðunina. Ef stutt er á einhvern annan takka er viðvörðunin stillt á blund.  
**Endurtaka** - Stutt er á  til að breyta færslunni þannig að hún sé endurtekin ( birtist á Dagsskjánum).  
**Endurtaka fram til** - Hægt er að velja lokadag fyrir endurteknu færsluna.  
**Samstilling - Einkamál** - eftir samstillingu dagbókarinnar getur aðeins notandinn séð færsluna og hún verður ekki sýnileg öðrum þeim sem hafa netaðgang að dagbókinni.  
**Opinber** - dagbókarfærslan er sýnileg öðrum þeim sem hafa aðgang að dagbókinni með nettengingu. **Engin** - dagbókarfærslan verður ekki afrituð yfir í tölvuna við samstillingu. Hægt er að flytja upplýsingar úr dagbók og minnispunkta úr mörgum mismunandi Nokia símum yfir í leikjatölvuna eða til að samstillja dagbókina við tölvu með gagnainnflutningsaðgerðinni í PC Suite for Nokia N-Gage. Sjá hjálparaðgerð PC Suite.  
 4 Til að vista færslu er stutt á **Lokið**.




**Ábending!** Hægt er að senda dagbókarfærslur í samhfæfan síma. Sjá kaflann Skilaboð og Gögn send um Bluetooth, bls. 92.



**Flýtvísir:** Stutt er á hvaoa takka sem er ( - ) í hvaða dagbókarskjá sem er. Fundaratriði er opnað og stöfunum sem slegnir voru inn er bætt í reitinn **Efni**.







**Ábending!** Ef breyta á endurtekinni færslu eða eyða henni þarf að tilgreina hvernig breytingunni skuli háttáð: **Í öll skipti** - öllum endurteknum færslum er eytt / **Aðeins þetta skipti** - aðeins valinni færslu er eytt. Til dæmis hefur vikulegur tími á námskeiði verið felldur niður. Sett hefur verið vikuleg ábending í dagbókina. Valið er **Aðeins þetta skipti** og dagbókin minnir aftur á tímann í næstu viku.

 **Ábending!** Veldu **Valkostir**→ **Stillingar** til að breyta útliti skjásins sem birtist þegar dagbókin eða fyrsti dagur vikunnar er opnaður. Til að birta númer vikna, veldu **Mánudag** sem fyrsta dag vikunnar.

## Dagbókaryfirlit

<

Á Mánaðarskjánum eru dagar með dagbókarfærslum merktir með litlum þríhyrningi í horninu neðst til hægri. Minnisatriði og afmæli koma fyrir kl. 8.



- Farið er á tiltekinn dag með því að velja **Valkostir**→ **Fara á dagsetn..** Dagsetningin er slegin inn og stutt á **Í lagi**.
- Atriðaták** á Dag- og Vikuskjá:  - Fundur,  - Minnisatriði, og  - Afmæli.
- Stutt er á  til að fara í daginn í dag.

 <b>Minnislisti</b>  13.05 <b>Hringja í Ma... !</b>  13.05 <b>Farmiðar</b>  14.05 <b>Tannlæknir !</b>  14.05 <b>Gjafir hand... !</b>  14.05 <b>Kaupa mjólk o...</b>  17.05 <b>Hitta Möggu... !</b>	
Valkostir	Hætta

Mynd 17 Verkefni í Minnislista.



## Minnislisti - Verkefnalisti

- Stutt er á  og valið **Önn. forrit**→ **Minnislisti**.
- Stutt er á hvaða takka sem er til að rita verkefnið í reitinn **Efni**.
  - Skilafrestur verkefnis er tilgreindur með því að skruna að reitinum **Skilafrestur** og slá inn dagsetningu.
  - Forgangur er settur á minnispunktinn með því að skruna að reitinum **Forgangur** og styðja á . Forgangstáknin eru: **!** fyrir **Hár**, **—** fyrir **Lágur**, og ekkert tákn fyrir **Venjulegur**.
- Til að vista minnispunktinn er stutt á **Lokið**.

Til að merkja verkefni sem lokið er skrunað að því og valið **Valkostir**→ **Merkja sem lokið** (☒).

Til að endurheimta verkefni er valið **Valkostir**→ **Merkja s. ekki lokið** (☐.

# Önnur forrit



## Reiknivél

Til að leggja saman, draga frá, margfalda og deila er stutt á og valið **Önn. forrit**→ **Reiknivél**.



**Til athugunar:** Nákvæmni reiknivélarinnar er takmörkuð og hún er ætluð til einfaldra útreikninga.

- Velja skal til að vista tölu í minninu, auðkennt með **M**. Til að sækja töluna er valið . Til að eyða tölu úr minni er valið **Valkostir**→ **Minni**→ **Eyða**.

Valkostir í Reiknivél:

**Síðasta útkoma, Minni, Hreinsa skjá, Hjálp, og Hætta.**



## Tónsmiður








Til að búa til eigin hringitóna er stutt á og valið **Önn. forrit**→ **Tónsmiður**. Ekki er hægt að breyta fyrirfram uppsettum hringitónum.
















- 1 Velja skal **Valkostir**→ **Nýr tónn** til að opna Tónsmiðinn og byrja að semja. Takkarnir eru notaðir til að bæta við nótum og bilum (sjá töflu að neðan), eða þá að valið er **Valkostir**→ **Bæta í tákni**. Sjálfgefin lengd nótu er 1/4.
  - Til að hlusta á tóninn er valið **Valkostir**→ **Spila**. Til að stilla hljóðstyrkinn er valið **Valkostir**→ **Hljóðstyrkur** áður en tónninn er spilaður.
  - Til að breyta taktinum er valið **Valkostir**→ **Hraði**. Til að hægja á eða hraða takti jafnt og þétt er stutt á eða . Taktur er mældur í slögum á mínútu.
  - Til að nota mismunandi gerðir spilunar þarf að velja tvær eða fleiri nótur og þá **Valkostir**→ **Stíll**→ **Tengja** - þannig eru nótur spilaðar án þagnar á milli þeirra. Einnig er hægt að velja eina eða fleiri nótu og þá **Slíta** - þannig eru nótur spilaðar aðskildar til að mynda stutt og skörp hljóð. Valið er **Eðlilegur** til að fjarlægja gerðir spilunar.

Valkostir í aðalskjá

Tónsmiðs: **Opna, Nýr tónn, Eyða, Merkja/ Afmerkja, Endurskíra, Afrita, Hjálp, og Hætta.**


Valkostir Tónsmiðs: **Spila, Bæta í tákni, Stíll, Hraði, Hljóðstyrkur, Hjálp, og Hætta.**

- Ef velja á margar nótur eða þagnir samtímis skal styðja á og halda  inni og styðja á og halda  eða  inni um leið.
  - Ef færa á nótu(r) upp eða niður nótastreng um hálft bíl er skrunað að nótunni og stutt á  eða .
  - Til að fá fram C# skal styðja á og halda  inni ásamt .
- 2 Stutt er á **Til baka** til að vista tóninn.

Takki	Nóta	Takki og virkni
	c	 Styttir tíma valinnar nótu eða hvíldar í þrepum.
	d	 Lengir tíma valinnar nótu eða hvíldar í þrepum.
	e	 Setur inn hlé.
	f	Stutt er á  til að opna lista yfir nótur og hlé.
	g	 Vixlar áttundum, þannig eru allar valdar nótur eða þagnir færðar í næstu áttund.
	a	 Eyðir valinni nótu(m).
	h	Ef stutt er lengi á  -  er kölluð fram lengd (punkta-) nóta, hlé eða þá að lengd nóta er stytt.




## Umreiknari – umreiknun mælieininga


Til að umreikna mælieiningar, líkt og **Lengd** úr einni einingu (**Jardar**) til annarrar (**Metrar**), er stutt á  og valið **Önn. forrit**→ **Umreiknari**.







**Til athugunar:** Nákvæmni umreiknarans er takmörkuð og sléttunarvillur eru hugsanlegar.

- 1 Skrunað er að **Gerð** svæðinu og stutt á  til að opna lista með mælieiningum. Skrunað er að mælieiningunni sem á að nota og stutt á **Í lagi**.

Valkostir í Umreiknara:  
**Velja einingu / Skipta um gjaldmiðil, Gerð umreiknings, Gengisskráning, Hjálp, og Hætta.**

 **Ábending!** Til að breyta röð umreikningsins er gildið slegið inn í annað **Magn** svæðið. Útkoman birtist í fyrsta **Magn** svæðinu.

 **Ábending!** Til að breyta heiti gjaldmiðils er farið í skjá Gjaldmiðla þar sem skrunað er að gjaldmiðlinum. Svo er valið **Valkostir**→ **Endurskíra gjaldm..**

- 2 Skrunað er að fyrsta **Eining** svæðinu og stutt á . Einingin **úr** er valin og sem ætlunin er að umbreyta, og stutt er á **Í lagi**. Skrunað er að næsta **Eining** svæði og einingin **to** valin og sem ætlunin er að breyta.
- 3 Skrunað er að fyrsta **Magn** svæðinu og gildið sem á að breyta er slegið inn. Hitt **Magn** svæðið sýnir þá sjálfkrafa umreiknaða gildið. Stutt er á  til að bæta við aukastaf, og á  til að fá +, - (fyrir hitastig) og E (veldisvísis-) merki.

## Grunngjaldmiðill og gengisskráning skilgreind

Áður en hægt er að umreikna gjaldmiðil þarf að velja grunngjaldmiðil og tilgreina gengi. Gildi grunngjaldmiðilsins er alltaf 1. Grunngjaldmiðillinn ákvarðar gildi umreikningsins fyrir aðra gjaldmiðla.

- 1 **Gjaldmiðill** er valið sem gerð umreiknings og þá **Valkostir**→ **Gengisskráning**. Listi yfir gjaldmiðla opnast og er grunngjaldmiðillinn þar efstur.
- 2 Til að breyta grunngjaldmiðli er skrunað að gjaldmiðlinum og valið **Valkostir**→ **Nota s. gr. gjaldm..**




**Til athugunar:** Þegar grunngjaldmiðli er breytt verður að færa inn nýtt gengi því allar fyrri gengistölur eru stilltar á núll.




- 3 Gengi tilgreint: Skrunað er að gjaldmiðlinum og nýtt gengi er slegið inn, þ.e. hversu margar einingar af gjaldmiðlinum samsvara einni einingu af þeim grunngjaldmiðli sem hefur verið valinn.
- 4 Eftir að nauðsynlegar gengisskráningar hafa verið færðar inn er hægt að umreikna gjaldmiðla.



## Punktur


Stutt er á  og valið **Önn. forrit**→ **Punktur**. Hægt er að tengja punkta við Uppáhalds og senda þá til annarra samhæfra tækja. Hægt er að vista móttæknar einfaldar textaskrár (TXT-snið) í Punktur.




- Stutt er á  -  til að hefja ritun. Stutt er á  til að hreinsa stafi. Stutt er á **Lokið** til að vista.



## Klukka

Stutt er á  og valið **Önn. forrit**→ **Klukka**. Til að breyta tíma eða dagsetningu er valið **Valkostir**→ **Stillingar** í Klukku. Til að breyta gerð þeirrar klukku sem birtist í biðham er skrunað niður í **Dagur og tími** stillingunum. Þá er valið **Útlit klukku**→ **Með vísum** eða **Stafræn**.

## Vekjari stilltur

- Til að stilla vekjaraklukku er valið **Valkostir**→ **Stilla vekjara**.
- Tíminn er sleginn inn og stutt er á **Í lagi**. Þegar vekjari er virkur sést visirinn .
- Til að hætta við að stilla vekjara er farið í klukku og valið **Valkostir**→ **Taka vekjara af**.


### Slökkt á vekjaranum

- Stutt er á **Slökkva** til að slökkva á vekjaranum.
- Þegar vekjari hringir er stutt á einhvern takka, eða á **Blunda** til að stilla vekjarann á 5 mínútna blund áður en hann hringir aftur. Þetta er hægt að gera að hámarki fimm sinnum.

Ef hringingartími vekjaraklukkunnar rennur upp á meðan slökkt er á tækinu kveikir það á sér og hringir. Ef stutt er á **Slökkva** er spurt hvort opna eigi tækið fyrir símtölum. Stutt er á **Nei** til að slökkva á tækinu eða **Já** til að hringja og svara símtölum. Ekki skal styðja á **Já** á stöðum þar sem notkun þráðlausra síma getur valdið truflun eða hættu.



## Upptökutæki




Stutt er á  og valið **Önn. forrit**→ **Uptaka**. Hægt er að taka upp símtöl og talskilaboð, sem og að hlusta á upptöku. Báðir aðilar heyra tón á 5 sekúndna fresti meðan á upptöku stendur.



Valkostir undir Klukka:  
**Stilla vekjara, Endurstilla vekjara, Taka vekjara af, Stillingar, Hjálp, og Hætta.**








Valkostir Uppþökutækis:  
**Opna**, **Hljóðrita innskot**,  
**Eyða**, **Færa í minni tækis**  
 / **Færa á minniskort**,  
**Merkja/Afmerkja**,  
**Endursk. hljóðinnsk.**,  
**Senda**, **Bæta við**  
**'Flýttival'**, **Stillingar**,  
**Hjálp**, og **Hætta**.

Sjálfgefnir flýttivísar:

-  opnar **Dagbók**
-  opnar **Innhólf**
-  opnar **Punktur**


Valkostir í Uppáhalds:  
**Opna**, **Br. nafni flýttivís**,  
**Teikn flýttivís**, **Eyða**  
**flýttivís**, **Færa**, **Sem listi** /  
**Töfluform**, **Hjálp**, og  
**Hætta**.

Ekki er hægt að nota upptökutæki þegar gagnasímtal eða GPRS-tenging er virk.

- Velja skal **Valkostir**→ **Hljóðrita innskot** eða **Opna**. Skrúnað er að aðgerð og stutt á  til að velja hana. Nota skal:  - til að taka upp,  - til að gera hlé,  - til að stöðva,  - til að spóla áfram,  - til að spóla til baka, eða  - til að spila opna hljóðskrá.



## Flýttival

Til að geyma flýttivís, tengla í upphálds myndir, punkta, bókamerki o.s.frv., er stutt á  og valið **Önn. forrit**→ **Flýttival**.

## Flýttivís um bætt við

Aðeins er hægt að bæta flýttivís um úr einstaka forriti líkt og **Myndir**. Þessi möguleiki er ekki til staðar í öllum forritum.


- Opna forrit.
- Atriðið sem búa á til flýttivís í er valið.
- Valið er **Valkostir**→ **Bæta við 'Flýttival'**.



**Til athugunar:** Flýttivísir í Uppáhalds er sjálfkrafa uppfærður ef atriðið sem hann vísar til er fært, t.d. úr einni möppu yfir í aðra.



# Vefurinn

Ýmsar þjónustuveitur halda úti síðum sem eru sérstaklega hannaðar fyrir farbúnað. Til að skoða þessar síður er stutt á  og valið **Vefur**. Á þessum síðum er notað Wireless Markup Language (WML) eða Extensible Hypertext Markup Language (XHTML). Síður þar sem umbrotsmálið HTML (Hypertext Markup Language) er notað er ekki hægt að skoða í tækinu.

Hægt er að skoða upplýsingar um þjónustu, verðlagningu og gjaldskrá hjá símafyrirtæki og/ eða þjónustuveitu. Þjónustuveitur gefa líka leiðbeiningar um hvernig þjónustan skuli notuð.

## Undirstöðuatriði varðandi aðgang að vefnum

- Vista þarf stillingarnar sem eru nauðsynlegar til að fá aðgang að vefsíðunni sem á að nota. Sjá hluta [Tekið við stillingum í textaboðum](#) og [Stillingarnar færðar inn handvirk](#).
- Tengingu við vefinn komið á. Sjá [Tengingu komið á](#), bls. [84](#).
- Byrjað er að vafra um síðurnar. Sjá [Vafrað](#), bls. [85](#).
- Tengingin við vefinn rofin. Sjá [Tenging rofin](#), bls. [85](#).

## Tekið við stillingum í textaboðum

Hægt er að taka við vefþjónustustillingum í sérstökum textaboðum frá símafyrirtækinu eða þjónustuveitunni sem heldur úti vefsíðunni. Sjá [Móttaka táknmynda, tóna, viðskiptakorta, dagbókarfærslna og stillinga](#), bls. [62](#). Símafyrirtæki eða þjónustuveita veitir nánari upplýsingar.



## Stillingarnar færðar inn handvirk


Fylgja skal leiðbeiningum þjónustuveitunnar.



**Ábending!** Stillingar geta t.d. verið aðgengilegar á vefsíðu símafyrirtækis eða þjónustuveitu. Þú getur einnig farið á <http://support.n-gage.com>. Tenglar á N-Gage vefsíður á hinum ýmsu tungumálum má finna á <http://www.n-gage.com/select.html>.

Valkostir á  
bókamerkjaskjá: **Opna**,  
**Hlaða niður**, **Aftur að**  
**síðu**, **Senda**, **Opna**  
**vefsíðu** / **Finna**  
**bókamerki**, **Bæta við**  
**bókamerki**, **Breyta**, **Eyða**,  
**Lesa þjón.skilaboð**,  
**Aftengja**, **Færa í möppu**,  
**Ný mappa**, **Merkja/**  
**Afmerkja**, **Endurskíra**,  
**Hreinsa skyndiminni**,  
**Upplýsingar**, **Bæta við**  
**'Flýttival'**, **Stillingar**, **Hjálp**  
og **Hætta**.

 **Flýttivísun:** Tengingu  
er komið á með því að  
styðja á  og halda  
honum niðri í biðham.

 **Ábending!** Til að  
senda bókamerki er  
skrúnað að því og valið  
**Valkostir**→**Senda**→**Sem**  
**SMS**.

- 1 Farið er í **Verkfæri**→**Stillingar**→**Samband**→**Aðgangsstaðir** og stillingar fyrir aðgangsstað eru skilgreindar. Sjá Tengistillingar, bls. 38.
- 2 Farið er í **Vefur**→**Valkostir**→**Bæta við bókamerki**. Rita skal nafn fyrir bókamerkið og veffang síðunnar sem er skilgreind fyrir nügildandi aðgangsstað.

## Bókamerkjaskjár



**Útskýring:** Bókamerki samanstendur af veffangi (skilyrði), heiti bókamerkis, aðgangsstað og, krefjist þjónustan þess, notandanafni og aðgangsorði.



**Til athugunar:** Tækið kann að vera með nokkrum bókamerkjum fyrir setur sem ekki eru tengd Nokia. Nokia hvorki ábyrgist né hvetur til notkunar þessara vefsetra. Ef valið er að heimsækja þessi vefsetur skal beita sömu öryggisráðstöfunum og fyrir öll önnur setur.



Upphafssíðan sem er skilgreind sem aðgangsstaður. Ef notaður er annar vefaðgangsstaður þegar vafrað er breytist upphafssíðan í samræmi við hann.




Síðan sem síðast var skoðuð. Þegar tækið aftengist þjónustunni er veffang síðunnar sem síðast var skoðuð geymt í minninu þar til önnur síða er skoðuð við næstu tengingu.




Bókamerki sem sýnir heiti eða veffang bókamerkisins.

## Tengingu komið á

Þegar allar nauðsynlegar tengistillingar hafa verið vistaðar er hægt að skoða síður.

Síða eða bókamerki er valin, eða veffangið ritað, og stutt á  til að byrja að hlaða niður síðunni.


## Öryggi tengingar

Ef öryggisvísirinn  birtist á skjánum meðan tenging er virk eru gagnasendingar milli tækisins og netgáttarinnar eða miðlarans dulkóðaðar.



**Til athugunar:** Öryggisteiknið sýnir ekki að gagnasendingin milli gáttarinnar og efnisþjónsins (eða staðarins þar sem umbeðnar upplýsingar eru geymdar) sé örugg. Þjónustuveitan tryggir gagnasendinguna milli gáttarinnar og efnisþjónsins.

## Vafrað

- Til að fara til baka á fyrri síðu á meðan vafrað er skal styðja á **Til baka**. Ef **Til baka** er ekki tiltækt skal velja **Valkostir**→ **Fyrri síður** til að skoða lista í tímaröð yfir þær síður sem skoðaðar voru síðast þegar vafrað var. Listinn yfir fyrri síður er hreinsaður í hvert sinn sem hætt er að vafra.
- Til að sækja nýjasta efni frá miðlaranum er valið **Valkostir**→ **Hlaða aftur**.
- Til að vista bókamerki skal velja **Valkostir**→ **Vista s. bókamerki**. Til að vista síðu á meðan vafrað er skal velja **Valkostir**→ **Vista síðu**. Hægt er að vista síður í minni leikjatölvunnar eða á minniskorti og skoða þær án þess að þurfa að tengjast netinu. Ef skoða á síðurnar seinna er stutt á  á bókamerkjaskjánum.
- Til að opna undirlista með skipunum eða aðgerðum fyrir opnu vefsíðuna, ef sá möguleiki er til staðar, skal velja **Valkostir**→ **Þjónust Valkostir**.
- Hægt er að sækja hluti eins og hringitóna, myndir, táknmyndir símafyrirtækis og myndinnskot. Hlutir sem hafa verið sóttir af netinu eru vistaðir í viðkomandi forritum í leikjatölvunni, til dæmis eru sóttar myndir vistaðar í **Myndir**.



**Mikilvægt:** Aðeins skal setja upp hluti frá aðilum sem bjóða næga vörn gegn skaðlegum hugbúnaði.


- Til að sækja og skoða ný þjónustuboð á meðan vafrað er skal velja **Valkostir**→ **Lesi þjón.skilaboð** (birtist aðeins ef ný boð hafa borist). Sjá einnig Móttaka þjónustuboða, bls. 63.

## Tenging rofin

Valið er **Valkostir**→ **Aftengja**, eða stutt á  og honum haldið niðri til að hætta að vafra og fara aftur í biðham.

Valkostir þegar vafrað er:  
**Opna, Skoða mynd, Þjónust Valkostir, Bókamerki, Fyrri síður, Opna vefsíðu, Lesa þjón.skilaboð, Vista s. bókamerki, Senda bókamerki, Hlaða aftur, Aftengja, Sýna myndir, Hreinsa skyndiminni, Vista síðu, Leita, Upplýsingar, Stillingar, Hjálp, og Hætta.**



**Ábending!** Til að skoða bókamerkjaskjáinn á meðan vafrað er skal styðja á  og halda honum niðri. Til að fara aftur í vafraskjáinn skal velja **Valkostir**→ **Aftur að síðu**.


## Skyndiminnið hreinsað

Upplýsingarnar eða þjónustan sem aðgangur fékkst að eru vistaðar í skyndiminni leikjatölvunnar.

Skyndiminni er minni sem er notað til að vista gögn til skamms tíma. Ef notandinn hefur reynt að komast í eða hefur opnað trúnaðarupplýsingar sem krefjast aðgangsorðs skal tæma skyndiminnið eftir hverja notkun. Upplýsingarnar eða þjónustan sem farið var í varðveittist í skyndiminninu. Til að tæma skyndiminnið skal velja **Valkostir**→ **Hreinsa skyndiminni**.

## Vefstillingar

Valið er **Valkostir**→ **Stillingar**:

- **Sjálfv. aðgangsstað.** – Ef breyta á sjálfgefnum aðgangsstað er stutt á  til að opna lista yfir tiltæka aðgangsstaði. Sjá [Tengistillingar](#), bls. 38.
- **Sýna myndir** – Ef **Nei** er valið, er hægt að sækja myndir síðar á meðan vafrað er með því að velja **Valkostir**→ **Sýna myndir**.
- **Sjálfv. línuskiptingar** – Valið er **Óvirkar** ef ekki á að skipta textanum sjálfkrafa á milli lína, annars er valið **Virkar**.
- **Leturstærð** – Leturstærð valin.
- **Sjálfsvalin kóðun** – Velja skal rétta gerð tungumáls svo vafurinn birti rétta stafi á vefsíðum.
- **Fótspor** – Móttaka og sending fótspora gerð virk eða óvirk.
- **Staðf. DTMF-send.** – Ákveða þarf hvort leita eigi staðfestingar áður en leikjatölvan sendir DTMF-tóna meðan á símtali stendur. Sjá einnig DTMF-tónar, bls. 30.

# Forrit og Stjórnandi

## Leiðbeiningar um uppsetningu forrita og hugbúnaðar

Hægt er að setja upp tvær gerðir forrita og hugbúnaðar í leikjatölvunni:

- **J2ME™ forrit byggð á Java™ tækni** með endingarnar .JAD eða .JAR eru settar upp í **Forrit**. Ekki skal hlaða niður PersonalJava™ forritum í leikjatölvuna þar sem ekki er hægt að setja þau upp. Sjá [Forrit \(Java™\)](#), bls. 88.
- **Önnur forrit og hugbúnaður** sem er sérstaklega ætlaður fyrir N-Gage leikjatölvuna, eða sem samrýmist Symbian-stýrikerfinu, er settur upp í **Stjórnandi**. Uppsetningarskrárnar hafa endinguna .SIS. Sjá [Stjórnandi – Að setja upp og fjarlægja forrit](#), bls. 89.


Hægt er að flytja uppsetningarskrár í leikjatölvuna úr samhfæri tölvu, hlaða þeim niður þegar vafrað er, eða fá þær sendar í margmiðlunarboðum, sem viðhengi tölvupósts eða um Bluetooth. Ef notað er PC Suite for Nokia N-Gage QD til að flytja skrá skal setja skrána í möppuna **Uppsetningar og Java-skrár (C:\nokia\installs)** í leikjatölvunni eða á minnskorti. Ef Microsoft Windows Explorer er notaður til að flytja skrá skal setja skrána á minnskort (staðbundinn disk).



**Mikilvægt:** Aðeins skal setja upp hugbúnað frá aðilum sem bjóða næga vörn gegn skaðlegum hugbúnaði.

Meðan á uppsetningu stendur birtir leikjatölvunni upplýsingar um stöðu uppsetningarinnar. Þegar forrit er sett upp án stafrænnar undirskriftar eða vottorðs birtir leikjatölvunni viðvörðun. Aðeins skal halda áfram að setja upp forritið ef vitað er um uppruna þess og innihald.



**Dæmi:** Ef uppsetningarskráin hefur borist sem viðhengi í tölvupósti er farið í pósthólfid þar sem pósturinn er opnaður og síðan skjár viðhengja. Þá er skrúnað að uppsetningarskránni og stutt á  til að hefja uppsetninguna.



## Forrit (Java™)

### Forrit sett upp

Valkostir í **Hlaðið niður** skjá: **Setja upp**, **Eyða**, **Skoða frekari uppl.**, **Stillingar**, **Hjálp**, og **Hætta**.



**Ábending!** Hægt er að hlaða niður uppsetningarskrá og setja hana upp, án þess að loka tengingunni þegar vafrað er.

Valkostir á aðalskjá Forrita: **Opna**, **Taka burt**, **Uppfæra**, **Opna vefsíðu**, **Skoða frekari uppl.**, **Stillingar**, **Hjálp**, og **Hætta**.

- 1 Stutt er á og valið **Önn. forrit**→ **Forrit**. Stutt er á til að opna skjáinn **Hlaðið niður** þar sem birtist listi yfir Java-uppsetningarskrár sem eru vistaðar í möppunni `c:\nokla\installs` á leikjatölvunni.
- 2 Skrunað er að uppsetningarskrá og stutt á **Valkostir**→ **Setja upp**.
- 3 Þegar leikjatölvan birtir boð þar sem spurt er hvort það eigi að setja upp forritið eða uppfæra það skal styðja á **Já** til að halda áfram uppsetningunni. `JAR`-skráin er nauðsynleg fyrir uppsetningu. Ef skrána vantar getur leikjatölvan beðið um að henni sé hlaðið niður. Ef enginn aðgangsstaður er skilgreindur fyrir Forrit er notandinn beðinn um að velja aðgangsstað. Þegar `JAR`-skráin er sótt getur notandinn þurft að slá inn notandanafn og lykilorð til að komast á miðlarann. Notandanafn og lykilorð má fá hjá seljanda eða framleiðanda forrísins.
- 4 Leikjatölvan birtir upplýsingaboð þegar uppsetningu er lokið.

### Aðalskjár Forrita

- Til að opna forrit skal skruna að því og styðja á .
- Til að fjarlægja forrit er skrunað að því og valið **Valkostir**→ **Taka burt**.
- Til að koma á nettengingu til að kanna hvort uppfærslur eru í boði fyrir forritið, er skrunað að tengingunni og valið **Valkostir**→ **Uppfæra**.
- Til að koma á nettengingu til að skoða viðbótarupplýsingar um forritið, er skrunað að tengingunni og valið **Valkostir**→ **Opna vefsíðu**, ef sá möguleiki er í boði.
- Til að skoða upplýsingar um forrit, líkt og um gerð, útgáfu og seljanda eða framleiðanda þess, er skrunað að forritinu og stutt á **Valkostir**→ **Skoða frekari uppl.**



## Stillingar Forrita

Til að skilgreina sjálfgefinn aðgangsstað til að hlaða niður forritum og viðbótarefni er farið í skjáinn **Hlaðið niður** og valið **Valkostir**→ **Stillingar**→ **Sjálfv. aðgangsstaður**.

Fyrir sum Java-forrit getur þurft að mynda nettengingu við ákveðinn aðgangsstað til að hlaða niður aukagögnum eða viðbótarefni. Í aðalýfirliti Forrita er skrúnað að forriti og valið **Valkostir**→ **Stillingar**→ **Stillingar**. Þá er valið:

- **Aðgangsstaður** til að velja aðgangsstað sem forritið notar. Sjá [Aðgangsstaðir](#), bls. 39.
- **Nettenging** – Valkostirnir eru:
  - **Heimiluð** – Tengingar fyrir forritið eru leyfðar án þess að birtar séu um þær tilkynningar.
  - **Spyrja fyrst** – Spurt verður hvort forritið megi tengjast.
  - **Ekki heimilað** – Tengingar fyrir forritið eru ekki leyfðar.



## Stjórnandi – Að setja upp og fjarlægja forrit

Stutt er á og valið **Verkfæri**→ **Stjórnandi** til að sjá lista yfir:

- Forrit og hugbúnað sem hægt er að setja upp (engir táknvisar).
- Uppsett forrit og hugbúnað sem hægt er að fjarlægja, gefin til kynna með .
- Forrit og hugbúnað þar sem hætt var við uppsetningu eða þar sem henni var af einhverjum ástæðum ekki lokið, gefin til kynna með . Ekki er hægt að nota þessi forrit. Annað hvort ætti að fjarlægja þau eða reyna að setja þau upp aftur.

## Hugbúnaður settur upp



**Mikilvægt:** Aðeins skal setja upp hugbúnað frá aðilum sem bjóða upp á nægjanlega vörn gegn skaðlegum hugbúnaði.

Valkostir á aðalskjá  
Stjórnanda: **Skoða frekari uppl.**, **Skoða vottorð**, **Setja upp**, **Taka burt**, **Sjá notkunarskrá**, **Senda notk.skrá**, **Upplýsing.** um minni, **Hjálp**, og **Hætta**.



**Ábending!** Velja skal **Valkostir**→ **Sjá notkunarskrá** til að sjá hvaða hugbúnaðarpakkar hafa verið settir upp og fjarlægðir og hvenær það var gert.



**Ábending!** Til að senda uppsetningarskrá á hjálparskjá þannig að hægt sé að sjá hvað hefur verið sett upp eða fjarlægð, er valið **Valkostir**→ **Senda notk.skrá**→ **Sem SMS, Með margmiðlun, Með Bluetooth** eða **Með tölvupósti** (þessi möguleiki stendur aðeins til boða ef stillingar tölvupósts eru réttar).

Ef sett er upp skrá með uppfærslu eða lagfæringu á forriti sem þegar er uppsett, er aðeins hægt að endurheimta upphaflega forritið ef annað hvort upphaflega uppsetningarskráin er fyrir hendi, eða öryggisafrit af öllum hugbúnaðarpakkanum sem var fjarlægður. Til að endurheimta upphaflega forritið er það fyrst fjarlægð og síðan sett upp aftur úr upphaflegu uppsetningarskránni eða öryggisafritinu.

- 1 Stjórnandinn er opnaður, skrúnað er að uppsetningarpakka og valið:
  - **Valkostir**→ **Skoða frekari uppl.** til að skoða upplýsingar um forritið, t.d. um gerð og útgáfu þess eða um seljanda og framleiðanda.
  - **Valkostir**→ **Skoða vottorð** til að birta þær upplýsingar sem finna má á öryggisvottorði forritsins. Sjá Vottorðastjórnun, bls. 45.
- 2 Til að hefja uppsetninguna er valið **Valkostir**→ **Setja upp**.
- 3 Þegar leikjatólvan birtir boð þar sem spurt er hvort það eiga að setja upp eða uppfæra forritið eða hugbúnaðinn, skal styðja á **Já** til að halda uppsetningu áfram. Ef leikjatólvan birtir öryggisviðvörðun, og haldið er áfram með uppsetninguna, er mögulegt að skoða upplýsingar um hugbúnaðarpakkann og öryggisvottorð hans. Meðan á uppsetningu stendur er hægt að velja tungumál uppsetningarinnar og það hvaða hluta hugbúnaðarpakkans á að setja upp.
- 4 Leikjatólvan birtir upplýsingaböð þegar uppsetningu er lokið.

## Hugbúnaður fjarlægður

Skrúnað er að hugbúnaðarpakka og valið **Valkostir**→ **Taka burt**. Til að staðfesta er stutt á **Já**.

Ef hugbúnaður er fjarlægður er aðeins hægt að setja hann upp aftur ef annað hvort upphaflegi hugbúnaðarpakkinn er til eða þá heildar öryggisafrit af honum. Ef hugbúnaðarpakki er fjarlægður er ekki víst að lengur sé hægt að opna skjöl sem voru búin til með honum.



**Til athugunar:** Ef hugbúnaðarpakkinn sem verið er að fjarlægja hefur áhrif á annan hugbúnaðarpakka gæti sá pakki hætt að virka. Nánari upplýsingar má finna í fylgiskjöllum hugbúnaðarpakkans.

# Tengingar



## Bluetooth-tenging

Með Bluetooth er hægt að tengjast þráðlaust til að spila leiki, senda myndir, texta eða koma á þráðlausri tengingu við samhaf Bluetooth-tæki, svo sem tölvur. Þar sem Bluetooth-tæki nota útvarpsbylgjur til samskipta þurfa leikjatölvan og Bluetooth-tækið ekki að vera í sjónlínu hvort við annað. Nægilegt er að tækin séu í innan við 10 metra fjarlægð hvort frá öðru, en tengingin getur þó verið viðkvæm fyrir truflunum frá hindrunum eins og veggjum eða öðrum raftækjum.

Þetta tæki er í samræmi við Bluetooth Útgáfu 1.1 sem styður eftirfarandi snið: almennt aðgangssnið, þjónustu-uppgötvunar-snið, raðtengissnið, upphringi-netkerfis-snið, faxsnið, höfuðtólasnið, handfrjálst snið, almennt hlutaskipta-snið, hlutaauglýsinga-snið og skráaflutningssnið. Til að tryggja samvirkni milli annarra tækja sem styðja Bluetooth-tækni skal nota aukahluti sem eru viðurkenndir af Nokia fyrir þessa tegund. Leita skal upplýsinga hjá framleiðendum annarra tækja um samhæfi þeirra við þetta tæki.

Takmarkanir kunna að gilda um notkun Bluetooth-tækni á sumum stöðum. Kanna skal það hjá yfirvöldum á staðnum eða þjónustuveitunni.

Aðgerðir sem nota Bluetooth-tækni eða leyfa slíkum aðgerðum að keyra í bakgrunni meðan aðrar aðgerðir eru notaðar krefjast aukinnar rafhlöðuorku og minnka hleðslu rafhlöðunnar.

Stutt er á  og valið **Verkfæri** → **Bluetooth**. Beðið er um Bluetooth-heiti fyrir tækið.

## Bluetooth-stillingar


- Bluetooth - Kveikt/Slökkt


Tákn fyrir mismunandi Bluetooth-tæki:

 Tölvu

 Sími

 Annað

 Óþekkt

 **Ábending!** Þegar leitað er að tækjum er hugsanlegt að sum Bluetooth-tæki sýni aðeins eingildu Bluetooth-vistföngin (einkennisnúmer tækis). Hægt er að sjá eingilt Bluetooth-vistfang leikjatólvunnar með því að færa inn **\*#2820#** í biðham.

- **Sýnileiki tækis míns:** **Sýnilegur öllum** - önnur Bluetooth-tæki geta fundið leikjatólvuna eða **Falinn** - önnur tæki geta ekki fundið leikjatólvuna.
- **Nafn tækisins míns** - Tilgreina skal Bluetooth-heiti leikjatólvunnar.



**Til athugunar:** Þegar Bluetooth-tækið hefur verið gert virkt og **Sýnileiki tækis míns** hefur verið breytt í **Sýnilegur öllum** geta aðrir notendur Bluetooth-tækja séð leikjatólvuna og heiti hennar.

## Gögn send um Bluetooth

Aðeins ein Bluetooth-tenging getur verið virk í einu.

- 1 Opnað er forrit þar sem atriðið sem á að senda er geymt. Til dæmis er forritið Myndir opnað ef senda á mynd í annað samhæft tæki.
- 2 Atriðið er valið, til dæmis mynd, og valið **Valkostir** → **Senda** → **Með Bluetooth**.
- 3 Leikjatólvinn fer að leita að tækjum á svæðinu. Bluetooth-tæki á svæðinu birtast á skjánum eitt af öðru. Tækisteikn sést, Bluetooth-heiti tækisins, gerð tækisins eða stuttnefni.



**Ábending!** Ef áður hefur verið leitað að Bluetooth-tækjum birtist listi fyrst yfir tækin úr þeirri leit. Til að hefja nýja leit er valið **Fleiri tæki**. Ef slökkt er á leikjatólvunni er listinn hreinsaður.

- Hægt er að stöðva leitina með því að styðja á **Hætta leit**. Tækjalistinn stöðvast og hægt er að hefja tengingu við eitthvert tækjanna sem fannst.
- 4 Skrunað er að tækinu sem á að tengjast og stutt á **Velja**.
  - 5 **Pörun** (ef hitt tækið krefst hennar ekki, sjá lið 6)






**Útskýring:** Pörun merkir viðurkenningu eða vottun. Notendur Bluetooth-tækja þurfa að koma sér saman um tengilykil og nota sama tengilykil í báðum tækjum til að geta parað þau. Tæki sem ekki eru með notendaviðmóti eru með tengilykil frá framleiðanda.

- Ef hitt tækið krefst pörunar áður en hægt er að senda gögn heyrir hljóðmerki og beðið er um tengilykil.






- Búinn er til eigin tengilykill (1-16 tölustafir) og samþykktis leitað hjá eiganda hins tækisins um að nota sama tengilykil. Tengilykillinn er aðeins notaður einu sinni.
  - Eftir þörun er tækið vistað á skjánum Þöruð tæki.
- 6 Þegar búið er að koma tengingunni á birtast boðin **Sendir gögn**.**

Ef sending mistekst verður gögnum eða skilaboðum eytt. Skilaboð sem send eru um Bluetooth eru ekki geymd í möppunni Uppköst undir Skilaboð.

### Staða Bluetooth-tengingar könnuð

- Ef  sést í biðham er Bluetooth virk.
- Ef  blikkar er leikjatölvan að reyna að tengjast hinu tækinu.
- Þegar  sést stöðugt er Bluetooth-tengingin virk.


## Þöruð tæki

Auðveldara er að bera kennsl á þöruð tæki þar sem þau eru auðkennd með  í tækjaleitinni. Á aðalskjá Bluetooth er stutt á  til að opna lista yfir þöruð tæki   .

- **Þörun við tæki:** Valið er **Valkostir**→ **Nýtt parað tæki**. Leikjatölvan hefur tækjaleit. Skrúnað er að tæki og stutt á **Velja**. Skipst er á tengilyklum, sjá lið 5 (Þörun), bls. 92.
- **Hætt við þörun:** Skrúnað er að tækinu og valið **Valkostir**→ **Eyða**. Ef hætta á við allar paranir er valið **Valkostir**→ **Eyða öllum**.



**Ábending!** Ef notandi er tengdur við tæki og eyðir þöruninni við það er hún fjarlægð strax en tengingin er áfram virk.

- **Tæki stillt sem heimil og óheimil:** Skrúnað er að tæki og valið **Valkostir**→ **Stilla sem heimilað** – Tengingar á milli leikjatölvunnar og þessa tækis geta verið myndaðar án vitundar notanda. Ekkert sérstakt samþykki eða heimild þarf. Þessi staða er hentug fyrir eigin tæki, t.d. einmenningstölvuna, eða tæki sem óhætt er að treysta. Tákníð  birtist við hlið heimilaðra tækja á skjánum Þöruð tæki. **Stilla sem óheimilað** – Beiðnir um tengingar frá þessu tæki verður að samþykkja í hvert skipti.





**Ábending!** Ef senda á texta um Bluetooth (í stað textaboða) er farið í Punktar, textinn skrifaður og valið **Valkostir**→ **Senda**→ **Með Bluetooth**.



**Ábending!** Til að skilgreina stuttnefni (gælunafn, aukanafn) er skrúnað að tækinu og valið **Valkostir**→ **Gefa stuttnefni** á skjánum Þöruð tæki. Nafnið auðveldar notanda að þekkja tiltekið tæki á meðan leit að tæki fer fram eða þegar tæki sendir beiðni um tengingu.

## Móttaka gagna um Bluetooth

Þegar gögn berast um Bluetooth heyrst hljóðmerki og spurt er hvort samþykka eigi Bluetooth-boðin. Við samþykki birtist  og atriðið er sett í innhólfsmöppuna undir Skilaboð. Bluetooth-boð eru auðkennd með . Sjá [Innhólf – móttaka skilaboða](#), bls. 61.

## Slökkt á Bluetooth

Til að slökkva á Bluetooth er valið **Bluetooth**→ **Slökkt**.

## Tengst við tölvu um Bluetooth

Nánari upplýsingar um hvernig á að setja upp PC Suite fyrir N-Gage QD, tengjast við samhfæfa tölvu um Bluetooth, og að nota PC Suite fyrir Nokia N-Gage QD má finna í **Installation Guide for PC Suite** á geisladiskinum í hlutanum 'Hugbúnaður' sem og í **Hjálpahluta** PC suite.

## Notkun geisladisksins

Geisladiskurinn ætti að fara sjálfkrafa í gang þegar hann er settur í geisladiskdrif tölvu (keyrir á WinXP, Win98, WinME, Win98SE og Win2000). Ef svo er ekki skal gera eftirfarandi: Opnaðu Windows Explorer og farðu í efnisskrá geisladisksins. Smelltu tvisvar sinnum á **N-Gage QD.exe** skrána til að opna notendaviðmót geisladisksins.

# Upplýsingar um rafhlöðu

## Hleðsla og afhleðsla

Tækið gengur fyrir rafhlöðu sem hægt er að endurhlaða. Ný rafhlaða nær ekki fullum afköstum fyrr en hún hefur verið hlaðin og afhlaðin tvisvar til þrisvar sinnum. Hægt er að hlaða og afhlaða rafhlöðu nokkur hundruð sinnum en að því kemur að hún gengur úr sér. Þegar tal- og biðtími er orðinn áberandi styttri en eðlilegt er skal kaupa nýja rafhlöðu. Aðeins skal nota rafhlöður sem samþykktar eru af Nokia og aðeins skal endurhlaða rafhlöðu með hleðslutækjum sem Nokia hefur samþykkt til notkunar með þessu tæki.

Taka skal hleðslutækið úr sambandi við rafmagnsinnstungu og tækið þegar það er ekki í notkun. Ekki skal láta rafhlöðuna vera of lengi tengda hleðslutækinu. Ofhleðsla getur minnkað endingu rafhlöðunnar. Fullhlaðin rafhlaða tapar hleðslunni smátt og smátt ef hún er ekki notuð. Sveiflur í hitastigi geta haft áhrif á hleðslugetu rafhlöðunnar.

Aðeins skal nota rafhlöðuna til þess sem hún er ætluð. Aldrei skal nota skemmt hleðslutæki eða rafhlöðu.

Skammhleypið ekki rafhlöðunni. Skammhlaup getur orðið fyrir slýsni þegar málmhlutur, svo sem mynt, bréfastemma eða penni veldur beinni tengingu milli (+) og (-) skautanna á rafhlöðunni. (Þau líta út eins og málmrendur á rafhlöðunni.) Til dæmis getur þetta gerst þegar vararafhlaða er höfð í vasa eða tösku. Skammhlaup milli skautanna getur valdið skemmdum á rafhlöðunni eða hlutum sem veldur tengingunni.

Ef rafhlaðan er skilin eftir í miklum hita eða kulda, til dæmis í lokuðum bíl að sumar- eða vetrarlagi, dregur það úr hleðslugetu hennar og endingu. Ávallt skal reyna að geyma rafhlöðuna við hita milli 15°C og 25°C. Of heit eða of köld rafhlaða getur orðið óvirk um tíma, þó hún sé fullhlaðin. Einkum dregur mikið frost úr hleðslugetu rafhlaða.

Ekki skal fleygja rafhlöðum í eld! Farga skal rafhlöðum í samræmi við gildandi reglur. Skila skal þeim í endurvinnslu ef mögulegt er. Ekki skal fleygja þeim með heimilisúrgangi.

## UMHIRÐA OG VIÐHALD

Í tækinu fer saman framúrskarandi hönnun og flókin tækni sem fara þarf gætilega með. Eftirfarandi leiðbeiningar hjálpa til við að halda tækinu í ábyrgð.

- Halda skal tækinu þurru. Úrkoma, raki og hvers kyns vökvar eða gufa geta innihaldið steinefni sem tæra rafrásirnar. Ef tækið blotnar skal fjarlægja rafhlöðuna og leyfa því að þorna alveg áður en rafhlaðan er sett í aftur.
- Ekki skal nota eða geyma tækið á rykugum og óhreinum stöðum. Hreyfanlegu hlutirnir og rafrásirnar í því geta skemmt.
- Ekki skal geyma tækið á heitum stað. Hár hiti getur stýtt endingu rafeindatækja, skemmt rafhlöður og undið eða brætt sum plastefni.

- Ekki skal geyma tækið á köldum stað. Þegar tækið hitnar upp að eðlilegu hitastigi getur raki myndast innan í því og skemmt rafrásir.
- Ekki skal reyna að opna símann öðruvísi en tilgreint er í þessari handbók.
- Ekki skal láta tækið falla á gólf, ekki skal banka í það eða hrista það. Óvarleg meðferð getur skemmt innri rafrásir og fingerða vélhluti.
- Ekki skal nota sterkar efnaafurðir, leysiefni til hreingerninga eða sterk hreinsiefni til að þrifa tækið.
- Ekki skal mála tækið. Málningin getur fest hreyfanlega hluti tækisins og komið í veg fyrir að þeir vinni rétt.
- Aðeins skal nota loftnetið sem er innbyggjt í símann eða samþykkt varaloftnet. Ósamþykkt loftnet, breytingar á þeim eða viðbætur, gætu skemmt tækið og kunna að brjóta í bága við opinber ákvæði um senditæki.

Allar ofangreindar ábendingar eiga jafnt við tækið, rafhlöðuna, hleðslutækið eða aðra aukahluti. Ef tæki vinnur ekki rétt skal fara með það til næsta viðurkennda þjónustuaðila til lagfæringar.

## VIÐBÓTARÖRYGGIS-UPPLÝSINGAR

### Notkunarumhverfi

Gæta skal að því að farið sé að öllum gildandi opinberum reglum og að ætíð sé slökkt á tækinu þar sem notkun þess er bönnuð, eða þar sem hún kann að valda truflun eða hættu. Tækið skal aðeins notað í eðlilegri stöðu. Svo að farið sé að viðmiðunum um leyfilegt álag af völdum útvarpsbylgna á fólk skal aðeins nota aukahluti sem Nokia viðurkennir með þessu

tæki. Þegar kveikt er á tækinu og það borið á líkamanum skal ávallt nota hulstur eða tösku sem viðurkennd er af Nokia.

### Lækningatæki

Notkun búnaðar sem sendir frá sér útvarpsbylgjur, þar með talið þráðlausra síma, kann að trufla virkni lækningatækja sem ekki eru nægilega vel varin. Hafa skal samband við lækni eða framleiðanda lækningatækisins til þess að komast að því hvort það sé nægilega vel varið fyrir utanaðkomandi útvarpsbylgjum eða til að afla nánari upplýsinga. Slökkva skal á tækinu í námunda við heilsugæslustöðvar ef auglýstar reglur krefjast þess. Sjúkrastofnanir eða heilsugæslustöðvar kunna að nota búnað sem getur verið næmur fyrir utanaðkomandi útvarpsbylgjum.

**Gangráðar** Framleiðendur gangráða mæla með því að haft sé a.m.k. 15,3 sm bil milli þráðlauss síma og gangráðs til þess að komist sé hjá hugsanlegri truflun í gangráðinum. Þessi tilmæli eru í samræmi við sjálfstæða rannsókn og tilmæli frá Wireless Technology Research. Notendur gangráða:

- skyldu ávallt halda tækinu í meira en 15,3 sm fjarlægð frá gangráðinum þegar kveikt er á tækinu;
- skyldu ekki bera tækið í brjóstvasa; og
- skyldu hafa tækið við eyrað sem er fjar gangráðinum til að draga úr líkum á truflunum.

Ef grunur leikur á að truflun sé að verða skal slökkva á tækinu tafarlaust.

**Heyrnartæki** Sum stafræn þráðlaus tæki geta truflað sum heyrnartæki. Ef truflun verður skal leita til þjónustuaðila.



## Ökutæki

Útvarpsbylgjur kunna að hafa áhrif á rafeindakerfi í vélknúnum ökutækjum, séu þau ekki rétt upp sett eða ekki nægilega varin, svo sem rafeindastýrða eldsneytisgjöf, rafeindastýrð hemlakerfi (með læsivörn), rafeindastýrð hraðakerfi og loftpúðakerfi. Nánari upplýsingar má fá hjá framleiðanda bílsins eða búnaðarins sem bætt hefur verið við eða hjá fulltrúa hans.

Ávallt skal fela fagmönnum að gera við tækið eða setja það upp í ökutæki. Gölluð uppsetning eða viðgerð kann að valda hættu og ógilda hvers kyns ábyrgð sem kann að vera á tækinu. Ganga skal reglulega úr skugga um að allur þráðlaus tækjabúnaður í ökutækinu sé rétt uppsettur og vinni rétt. Ekki má geyma eða flytja eldfima vökva, lofttegundir eða sprengifim efni í sama rými og tækið, hluta úr því eða aukahluti með því. Ef ökutæki er búið loftpúða skal hafa hugfast að loftpúðar blásast út af miklum krafti. Ekki má setja hluti, þar með talinn uppsettan eða færanlegan þráðlausan búnað, á svæðið yfir loftpúðanum eða á útþenslusvið loftpúðans. Ef þráðlaus búnaður í bíl er illa settur upp og loftpúðinn þenst út getur slíkt orsakað alvarleg meiðsl.

Notkun tækisins meðan á flugi stendur er bönnuð. Slökkt skal á tækinu áður en gengið er um borð í flugvél. Notkun þráðlausra fjarskiptatækja í flugvél getur skapað hættu við stjórn flugvélarinnar, truflað þráðlausa símkerfið og verið ólöglegt.

## Umhverfi með sprengihættu

Slökkt skal á tækinu á svæðum þar sem loft kann að vera sprengifimt og fara að öllum tilmælum á skiltum og leiðbeiningum. Dæmi um svæði þar sem loft kann að vera

sprengifimt eru staðir þar sem beðið er um að drepjið sé á vél bifreiðarinnar. Neistaflug á slíkum svæðum getur valdið sprengingu eða eldi og haft í för með sér líkamstjón og jafnvel dauða. Slökkt skal á símanum á eldsneytisstöðvum, svo sem við eldsneytisdeklar á bensinstöðvum. Virða skal takmarkanir á notkun útvarpsbúnaðar á stöðum þar sem geymsla og dreifing eldsneytis fer fram, efnaverksmiðjum eða þar sem verið er að sprengja. Svæði þar sem loft kann að vera sprengifimt eru oftast auðkennd en þó ekki alltaf. Þar á meðal eru svæði undir þilfari á bátum; svæði þar sem efnablöndur eru geymdar eða búnar til flutnings; ökutæki sem nýta fljótandi svartoliugas (própan eða bútan) og svæði þar sem í lofti eru efni eða agnir, til dæmis korn, ryk eða málmduft.

## Öryggisupplýsingar um tölvuleiki

**Um ljósnæm flog** Mjög litill hluti fólks kann að fá flog þegar það sér vissar myndir, þar á meðal blikkandi ljós eða mynstur sem kunna að birtast í tölvuleikjum. Fólk sem hefur enga sögu um flog eða flogaveiki kann að vera með ógreint heilkenni sem getur valdið ljósnæmum flogaköstum þegar horft er á tölvuleiki. Þessi flog geta haft ýmis konar einkenni, þar á meðal vönkun, breytta sjón, augn- eða andlitskippi, kippi eða hristing í handleggjum eða fótum, vistarfiringu, rugling eða stutt vitundarleysi. Flogaköst geta einnig valdið meðvitundarleysi eða krampa sem geta valdið meiðslum ef viðkomandi fellur eða slær í nálæga hluti.

**Hætta skal spilun undireins og leita ráða hjá lækni** ef einhver þessarra einkenna koma fram. Fullorðnir sem leyfa unglingum (eða börnum) að spila leikina skulu fylgjast með eða spyrja börnin um þessi einkenni þar sem þau eru líklegri til þess en fullorðnir að fá þessi flog. Hægt er að draga úr hættunni á ljósnæmum flogum með því að spila í vel upplýstu herbergi og

með því að spila ekki ef viðkomandi er syfjaður eða mjög þreyttur. Ef notandi eða eitthvert skyldmenni hans hefur sögu um flogaköst eða flogaveiki skal leita ráða hjá lækni fyrir spilun.

**Spilað af öryggi** Taka skal hlé frá spilun á hálf tíma fresti við minnsta. Hætta skal spilun undireins ef vart verður við þreytu eða ef óþægileg tilfinning eða sársauki gerir vart við sig í höndum og/eða handleggjum. Ef einkennin eru prálát skal leita ráða hjá lækni.



Notkun á titringi getur aukið á meiðsl. Ekki skal kveikja á titringi ef notandi þjáist af einhverjum sjúkdómi í beinum eða liðum fingra, handa, úlnliða eða handleggja.

## Neyðarsímtöl



**Mikilvægt:** Þráðlausir simar, þar á meðal þetta tæki, nota útvarpsmerki, þráðlaus kerfi, kapalkerfi og notendaforritaðar aðgerðir. Því er ekki hægt að tryggja samband við hvaða skilyrði sem er. Því skyldi aldrei treysta eingöngu á þráðlaust tæki ef um er að ræða bráðnaðsýnleg fjarskipti, t.d. í bráðatilvikum.

## Hringing neyðarsímtals:

- 1 Ef slökkt er á tækinu skal kveikja á því. Athuga skal hvort nægur sendistyrkur sé fyrir hendi. Í sumum símkerfum kann að vera farið fram á að gilt SIM-kort sé rétt sett í tækið.
- 2 Styðja skal á  eins oft og þarf til að hreinsa skjáinn og gera tækið tilbúið fyrir símtöl.
- 3 Opinbera neyðarnúmerið fyrir viðkomandi svæði er fært inn. Neyðarnúmer eru breytileg eftir stöðum.
- 4 Stutt er á takkann .

Ef ákveðnar aðgerðir eru í notkun þarf ef til vill að slökka á þeim áður en neyðarsímtal er mögulegt. Ef tækið er með utannets- eða flugsniði þarf að skipta um snið til að gera símaaðgerðina virka áður en hægt er að hringja neyðarsímtal. Nánari upplýsingar má fá í þessari handbók eða hjá þjónustuveitunni.

Í neyðarsímtali þarf að gefa upp allar nauðsynlegar upplýsingar eins nákvæmlega og kostur er. Þráðlaus tækið getur verið eina samskiptatækið á slyssað. Ekki má slíta símtali fyrr en að fengnu leyfi til þess.



**VIÐVÖRUN!** Í utannets-sniði er alls ekki hægt að hringja úr (eða svara) neinum símtölum, ekki heldur neyðarsímtölum, né nota aðrar aðgerðir sem þurfa stuðning simkerfis.

## Vottunarupplýsingar (SAR)

ÞETTA TÆKI ER Í SAMRÆMI VIÐ ALÞJÓÐLEGAR VIÐMIÐANIR UM ÁLAG AF VÖLDUM ÚTVARPSBYLGNA Á FÓLK

Þráðlaus tækið er útvarpssendur og móttökutæki. Það er hannað og framleitt með tilliti til marka alþjóðlegra viðmiðana (ICNIRP) um álag af völdum útvarpsbylgna á fólk. Þessi mörk eru hluti ítarlegra viðmiðana sem ákvarða leyfilegt hámark útvarpsbylgjuorku sem almenningur getur komist í snertingu við. Þessar viðmiðanir voru settar af sjálfstæðum vísindastofnunum með reglubundnu og ítarlegu mati á viðeigandi vísindarannsóknunum. Í viðmiðunum eru talsverð öryggisfrávik til að tryggja öryggi allra, burtséð frá aldri eða heilsufari.

Í álagsstaðlinum fyrir þráðlaus tæki er notuð mælieiningin eðlis-gleypnihraði, á ensku Specific Absorption Rate eða SAR.

Efri mörk SAR samkvæmt alþjóðlegu leiðbeiningunum eru 2,0 W/kg\*. Mælingar á SAR eru gerðar þegar fólk stendur í eðlilegri stöðu og tækið sendir af mesta leyfða styrk á öllum prófuðum tíðnisviðum. Þó að SAR-styrkurinn sé mældur á hæsta leyfða sendistyrk getur SAR-styrkur tækisins í notkun verið langt undir hámarksgildinu. Það er vegna þess að tækið er hannað til að vinna á mörgum styrkstigum svo að það þurfi aðeins þann styrk sem til þarf til að ná sambandi við símkerfið. Almennt gildir að því nær sem notandinn er grunnstöð, þeim mun minni styrk notar tækið.

Hæsta SAR-gildi fyrir þetta tæki þegar það var mælt með notkun við eyrað er 0,57 W/kg.

Þetta tæki uppfyllir viðmiðanir um álag af völdum útvarpsbylgna á fólk við notkun hvort sem er í eðlilegri stöðu við eyrað eða þegar því er haldið í a.m.k. 2,2 sm fjarlægð frá líkamanum. Ef tækið er borið á líkamanum með aðstoð tösku,

beltisklemmu eða haldara, ætti slíkur búnaður ekki að innihalda málm og hann ætti að halda tækinu í a.m.k. 2,2 sm fjarlægð frá líkamanum.

Svo að hægt sé að senda gagnaskrár eða skilboð þarf tækið góða tengingu við símkerfið. Í sumum tilvikum getur sending gagnaskráa eða boða tafist þar til slík tenging er tiltæk. Ganga skal úr skugga um að ofangreindum fjarlægðarfyrirmælum sé fylgt þar til sendingu er lokið.

\* Efri mörk SAR fyrir almenna notkun þráðlausra tækja eru 2,0 wött/kilógramm (W/kg) að meðaltali á hver 10 grömm af líkamsvef. Í viðmiðununum eru talsverð öryggisfrávik til að auka vernd almennings og taka tillit til breytileika í mælingum. SAR-gildi kunna að vera breytileg milli landa sökum mismunandi upplýsingaskyldu og tíðnisviðs. Upplýsingar um SAR í öðrum löndum má finna í upplýsingum um vörur á [www.nokia.com](http://www.nokia.com).

# Atriðaskrá

## A

Aðgangsnúmer 43  
Aðgangsstaðir 38  
    Frekari stillingar 41  
    Stillingar 39  
Aðgerðaleysi  
    Sjá *Biðhamur*  
Afritun  
    Tengiliðir á milli SIM-kortsins og minnis tækisins 49  
    Texti 58

## Á

Áminning  
    Sjá *Dagbók, viðvörðun*

## B

Biðhamur 21  
Bluetooth  
    Pörin 92  
    Pörin, útskýring 92  
    Pörunarkröfur 92  
    Slökkt 94  
    Stöðuvísar tengingar 93  
    Tengikröfur 92  
    Tengilykill frá framleiðanda 92  
    Tengilykill, útskýring 92  
    Tækistákn 92

Vistfang tækis 92

Blundur

Vekjari 81

Viðvörðun í dagbók 75

Bókamerki, útskýring 84

## D

Dagbók  
    Færslur sendar 75  
    Notkun PC Suite 75  
    Viðvörðun 75  
    Viðvörðun í dagbók stöðvuð 75

Dagsetning

Stillingar 42

DNS, Kerfi lénshetta, útskýring 41

## E

Einmenningstölva  
    Tenging 94

## F

Fast númeraval 44  
Flýtvísar  
    í biðham 21  
    í Myndum 52  
    í Uppáhalds 82  
Forrit, Java 87, 88  
Fyrirframgreidd SIM-kort 32

## G

Gagnatengingar  
    Vísar 22  
Geisladiskur 94  
GPRS 38  
    Gagnamælir 33  
    Stillingar 42  
    Útskýring 38

## H

Handfrjálst  
    Sjá *Hátalari*  
Hátalari 26  
    Settur á 26  
    Slökkt á hátalara 26  
Hjálp 17, 19  
Hljóð  
    Hljóð tekið af hringingu 29  
    Persónulegir hringitónar fjarlægðir 49  
    Stillingar 73  
    Upptaka hljóða 81  
Hljóðstýrkur 26  
    Hátalari 26  
    Meðan á símtali stendur 27  
Hraðval 28  
Hreinsa skjá  
    Sjá *Biðhamur*

## Hringitónar

Bæta við persónulegum  
hringitónum 49

Móttaka hringitóna  
í textaþoðum 62

Stillingar 73

## Hugbúnaður

SIS-skrá flutt í tækioð 87

## I

Internet-aðgangsstaðir

*Sjá Aðgangsstaðir*

IP-númer, útskýring 41

ISDN, útskýring 40

## J

Java

*Sjá Forrit.*

## K

Klippa

Texti 58

Klukka

Blundur 81

Stillingar 81

Viðvörðun 81

## L

Leikir

Eyða gögnum leikja 17

Leikur hafinn 16

Margir leikmenn 16

Sniðið Ótengt 73

Stjórna gögnum leikja 16

Leikjakort 14

Líma

Texti 58

Lítið minni

Minnisnotkun skoðuð 23

## M

Margmiðlunarboð 59

Endurspilun hljóða 62

Spilun hljóða 62

Minniskort 14, 24

Lykilorð 25

Opnað 25

Myndir

Bæta myndum við

spjald tengiliðar 49

Skoðuð 52

Myndupptaka 53

## N

Notkunarskrár

Innihaldi eytt 33

Leit með afmörkunum 33

Númerakóði læsingar 43

## P

PC Suite

Dagbókargögn 75

PIN-númer 43

Pósthólf 63

## R

Raddmerki 50

Bætt við 50

Hringt 50

Raddstýrð hringing 50

## S

Sending

Spjalda tengiliða, viðskiptakorta 49

SIM-kort

Afritun nafna og númera 49

Nöfn og númer 34

Skilaboð 66

Skilaboð á SIM-korti 34

SIS-skrá 87

Símtalaskrá

*Sjá Notkunarskrá*

Símtöl

Á milli landa 27

Flutt 29

Kostnaðarmörk 32

Móttekin 31

Stillingar 36

Stillingar fyrir flutning símtala 30

Tími 31

Valin númer 31

Skilaboð

Margmiðlunarboð 59

Skrifa tölvupóst 59

Skilaboð frá endurvarga 67

Skilaboð í talhólfi 27

Skilaboðamiðstöð smáskilaboða 68  
Skilaboðastöð textaboða  
    Nýrri stöð bætt við 68  
Skipt á milli forrita 20  
Skoða myndir 52  
Skráarsnið  
    SIS-skrá 87  
Skyndiminni 86  
Smámyndir  
    Á spjald tengiliðar 48  
SMS-miðstöð 68  
Spjöld tengiliða  
    Hringitónar fjarlægðir 49  
    Myndum bætt við 48  
Stillingar  
    Aðgangsnúmer 43  
    Aðgangsstaðir 39  
    Bluetooth 91  
    Dagbók 76  
    Date and time 42  
    Flutningur símtala 30  
    Forrit (Java™) 89  
    Gagnatengingar 38  
    Hljóð 73  
    Notkunarskrár 33  
    Númerakóði læsingar 43  
    PIN-númer 43  
    Sérnið fyrir leikjatölvuna 21  
    Skjár 36  
    Skjávari 36

Tungumál 35  
Upprunalegar stillingar 36  
Útilokanir 46  
Vottorð 45

## T

Talhólf 27  
    Símtöl flutt í talhólf 30  
Tengiliðaspjald  
    DTMF-tónar geymdir 30  
Tengistillingar 38  
Tengivísar  
    Bluetooth 93  
    GPRS 22  
    GSM-gagnasímtal 22

## Tími

    Stillingar 42  
Tölvupóstur 59  
    Opna 64  
    Ótengt 66  
    Sóttur úr pósthólfi 64  
    Viðhengi skoðuð 65  
    Ytra pósthólf 63

Tölvutengingar 94

## U

Upplýsingaþjónusta  
    Sjá *Skilaboð frá endurvarpa*  
Upptaka raddmerkja 50  
USSD-skipanir 67

## V

Valmynd  
    Endurröðun 21  
Vefur  
    Aðgangsstaðir, sjá *Aðgangsstaðir*  
Viðvaranir  
    Vekjari 81  
    Viðvaranir í dagbók 75  
Vísar og tákn í biðham 22  
Vottorð 45

## Y

Ytra pósthólf 63